SACKED!

AJÁNDÉK TELJES AKCIÓJÁTÉK
BOSSZANTSD MUNKATÁRSAIDAT!
LÉGY TE AZ IRODA RÉME!
FERGETEGES AKCIÓJÁTÉK,
SOK HUMORRAL!

+3 BONUSZ JÁTÉK

- STAR WARS: JEDI TRAINING
- HURRICAN
- LOCKON

SOLDIERS teljes guide

THIEF 3 végigjátszás

MASHED teljes lexikon

CD GAMES

004/4 - AUGUSZTUS ▫ ÁRA: 1195 FT

GROUND CONTROL
OPERATION EXODUS

SZUPERGUIDE

+ TELJES FEGYVER ÉS ELLENFÉL ENCIKLOPÉDIA!

12 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Codename: Panzers
- Joint Operations
- Spider-Man 2
- The Suffering
- Thief 3
- Soldiers
- Obscure
- Söldner
- Painkiller
- Mashed
- Shrek 2
- Alias

TELJES JÁTÉKOK:

Sacked! ▪ Aftermath
Star Wars: Jedi Training
Machines of Destruction
Lockon ▪ Slide Sword
Elvira ▪ Hurrican

DEMO, VIDEO:

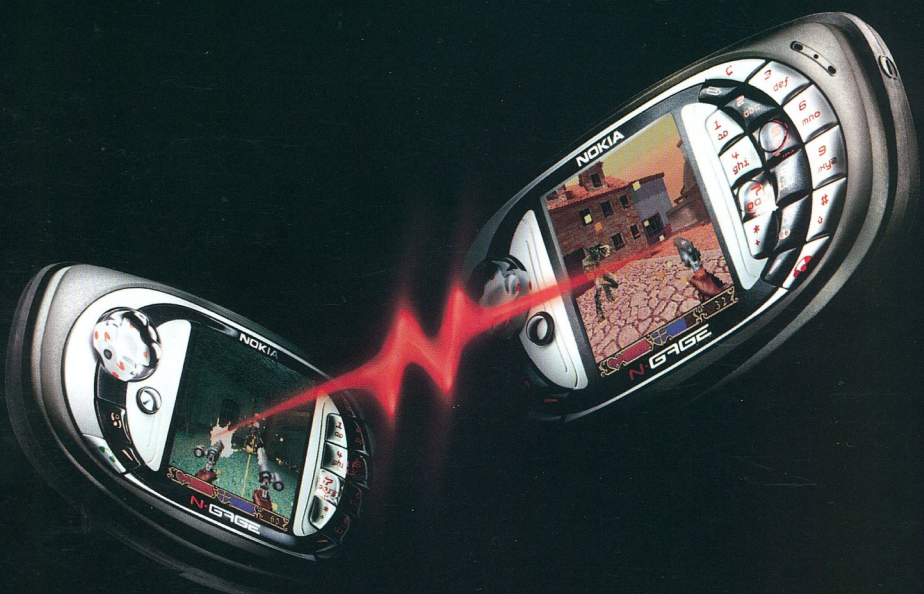
Stalker ▪ Joint Operations
Gorky Zero: Beyond Honor
Rapid Gunner ▪ Evil Genius
Transport Giant ▪ CloudPhobia

EXTRA AJÁNLAT:

UT04 - Clone Bandits
Game Editor
BF1942 - Insurrection
Train Simulator
Shrek 2 bowling

9 771586 737000 04004

Nyomd le a riválisokat az új Nokia N-Gage™ QD játékgépen!



Vezeték nélküli többszereplős játék

- Exkluzív N-Gage™-játékok
- Játékok a legnevesebb fejlesztőktől
- Exkluzív szolgáltatások az N-Gage Arénában
- Vezeték nélküli többjátékos mód GPRS és Bluetooth kapcsolaton keresztül
- Gyors és egyszerű kártyacsere
- Zsebre szabott méret
- Mobiltelefon
- Szervező funkció (PIM)

n-gage.com/qd

N-GAGE ARENA

N-GAGE NOKIA

bárhol bárkivel

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage, az N-Gage QD és az Ashen a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye.

INFOmarket
3. Információtechnológiai és telekommunikációs vásár
a számítógépek szerelmeseinek
a BNV-vel egy időben
2004. szeptember 11-19.
Nyitva tartás: minden nap 10-18-ig
Helyszín: HUNGEXPO Budapesti Vásárközpont
www.infomarket.hu

Sziasztok!

Beköszöntött a nyár, sőt mire ezeket a sorokat olvassátok, már túl is vagyunk legalább a felén. A nagy kánikula eddig elmaradt és vele együtt mintha kicsit mérséklődött volna a programkiadási láz is. Az utóbbi években megszokott trend, hogy nyáron is hemzsegnek a nagy programok, megtörni látszik. Több programot is jegeltek a kiadók, az őszi szezonra tartogatva a puskaport. Szerencsére azért nem mindenki gondolta így, ebben a hónapban bedübörgött a nagyon régóta várt Ground Control II: Operation Exodus és persze a normandiai partraszállás 60. évfordulója is megtette a magáét, tobzódtunk a a háborús témájú játékokban. Ezek közül itt van mindjárt a Soldiers: Heroes of World War II, mely egy ideig bizonyára az etalont fogja jelenteni az ilyen kategóriájú játékok között, no meg persze kis hazánk fejlesztőinek gyümölcse a Codename: Panzers is.

A stratégiai játékok mellett azonban illően befejeztük a Painkiller végigjátszást, autókáztunk egy kicsit a Mashed segítségével és rémítgettük egymást a The Suffering és az Obscure szituációival. Persze a válogatásba belekerült még a Thief harmadik része csakúgy, mint a Joint Operationshoz és a Söldnerhez készült tipphalmaz. Szóval azért nem unatkoztunk, játszani és olvasnivalóból is akad szépen a mostani számban.

Mellékleteink ezúttal is dúskálnak a jóban, köszönhetően a Sacked! kis méretének nagy halom bonusz dolgot csempésztünk a teljes játék mellé, kihasználva a lehetőséget. Akad itt szép számmal apróbb és nagyobb teljes játék, full utility és a megszokott tartalom minden egyes darabja ínycsiklandó programokkal fűszerezve. A Sacked!-et egyébként külön is szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani, hiszen a program a Pokoli Szomszédokhoz hasonlóan a csínytevésre és zavarkeltésre épít, méghozzá nem akármilyen formában. Egy irodában kell mindezt művelnünk, a kollegák kárára természetesen. Ha az életben nem is, de itt érdemes mindent végigpróbálni!

Reméljük tetszeni fog mostani összeállításunk, jó szórakozást kívánunk hozzá!

IRON

TARTALOM

Bemutatók

5 Dreamfall: The Longest Journey
6 Dungeon Siege II
7 Advent Rising

Végigjátszások, Guide-ok

8 Painkiller
16 Thief: Deadly Shadows
24 Codename: Panzers

32 The Suffering
36 Ground Control II: Operation Exodus
46 Obscure
52 Soldiers: Heroes of World War II
60 Joint Operations: Typhoon Rising
66 Mashed

Tippek, trükkök

72 Shrek 2: The Game
74 Spider-Man 2

76 Alias
78 Söldner: Secret Wars

A CD GAMES következő száma 2004. szeptember 24-én jelenik meg.

Következő havi Olimpiai Ötösfogatunkat 5 db TELJES JÁTÉK adja, melyek között egyaránt találhattok majd akció (Eight Legged Freaks), logikai (Puzzle Trouble), autós (DTM Racing), stratégiai (Gest) és ügyességi (GLX) programokat.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913, 369-2779

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon:
Ground Control II: Operation Exodus

TUDTAD-E?

Bizakodásra adhat okot az a bejelentés, amely az egyik vezető fejlesztőtől származik: amennyiben sikeres lesz a Dreamfall, további játékok várhatók a Longest Journey világán.

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Öt hosszú év telt el a norvég Funcom cég tucatnyi szakmai díjat elnyert alkotása, a Longest Journey megjelenése óta. Bár a point & click kalandjátékok haldoklása akkoriban már évek óta folyt, a szakmai elismerések mellett a félmilliós eladásokat produkáló játék rácáfolt arra, hogy nincs igény ilyen jellegű alkotásokra. A Stark és Arcadia világa közötti utazásra képes April Ryan története tulajdonképpen nem szolgált forradalmi újításokkal, ugyanakkor az összetevők tökéletes egységgé voltak kovácsolva ahhoz, hogy kijelenthessük: legyen bármilyen színvonalú a Dreamfall, minden idők egyik legjobb kalandjátékának a folytatását tisztelhetjük személyében.

A készítők hevesen tiltakoznak, ha valaki a folytatás szót használja készülő játékukkal kapcsolatban: véleményük szerint ugyanis a TLJ önmagában is kerek történet - amelyhez lehetetlen hozzátenni -, ehelyett inkább az időben éveket ugorva (a már ismert világok nyújtotta történeti hátteret felhasználva) egy teljesen új mesével álltak elő, mely csupán részlegesen kapcsolódik a korábbi történésekhez. A játék sztorija egyelőre hétpecsétes titok, csupán csak annyit lehet róla tudni, hogy tíz év telt el azóta, hogy megmentettük April segítségével a futurisztikus Stark és a mágiával telített Arcadia világát. Ezúttal nem csupán egy karaktert irányíthatunk, hanem hármat: az időközben rengeteg változáson átesett Aprilnek (az elmúlt tíz év és ezen időszak történései erőteljes nyomot hagytak rajta) ezúttal csupán kisebb szerep jut a valódi főszereplő, Zoe Castillo mellett. A 20 éves hölgy Stark lakója, Casablancában él és tanul, mígnem egy - számára szépnek semmiképpen sem nevezhető - napon világméretű összeesküvésnek köszönhetően hatalmas fordulatot vesz élete. Ezzel kezdődik meg a több földrészt, majd később párhuzamos világokat is átszelő hosszú utazása. A harmadik szereplő Kian névre hallgat, ő Arcadiában látta meg a napvilágot, és egyelőre sokkal több a titok vele kapcsolatban, mint az ismert tény - készüljünk fel egy erőteljes testfelépítésű harcosra, akit sokkal inkább antihősként ismer a környezete, mintsem Arcadia megmentőjeként (hiszen vélhetőleg ez lesz végső sorsa). A történet előrehaladtával automatikusan cserélődnek az irányítható karakterek a kezeink alatt - ez esetben tehát szó sincs arról, hogy ugyanazon a vonalon haladhatunk végig mindhárommukkal. A két, már ismert világ mellett ezúttal egy újat, a Tél birodalmát is meglátogathatjuk - amennyiben a név kötelez, vélhetőleg egy Szibériához hasonlítható környezetben „élvezhetjük" utazásunkat. Mintegy 50 karakterrel ismerkedhetünk meg kalandjaink során - többen közülük már régi barátként (vagy ellenségként) köszönnek majd vissza a korábbi részből. Köszönhetően a klasszikus point & click kalandjátékok „betegeskedésének", talán nem meglepő, hogy a Funcom munkatársai is újítani szerettek volna, így a Dreamfall már legalább annyi akcióelemet fog tartalmazni, mint mondjuk feladványt. Az összetevők tárháza igen gazdag: a már megszokott kalandrészeken kívül nagy szerepet kap a lopakodás és a harc is, szerencsére ez utóbbi - ha elég ügyesek vagyunk -, elkerülhető a helyzetek nagy részében, így nem kell attól félni, hogy folyamatosan a küzdelemé lesz a főszerep; egy ilyen játékban ez nem is venné ki jól magát.

A készítők büszkén hangsúlyozták, hogy a feladatok nagy része több módon is megoldható, és bár a történet nagyrészt lineáris, de a felmerülő nehézségek leküzdésekor kellő számú alternatíva közül választhatjuk majd ki a nekünk megfelelőt.

Szintén érdekes újításnak ígérkezik az ún. „focusfield". Ennek lényege, hogy a teljesen háromdimenziós környezetnek és irányításnak köszönhetően lehetőség nyílt a karakterek látószögének ábrázolására. Értelemszerűen csak olyan tárgyakat vizsgálhatunk meg, amelyek látóterünkben helyezkednek el, így nem kell az egérmutatóval a teljes képernyőt átvizsgálni elrejtett tárgyak után: ha jó helyen állunk, látni fogjuk őket. Egyelőre keveset lehetett látni magából a játékból, de szerencsére szemfüles embereknek sikerült felvenni az E3 zártkörű bemutatóján vetített videókat. Ez alapján elmondható, hogy a saját fejlesztésű Shark 3D grafikai motor nagyon erősnek tűnik, segítségével nagyban megnőttek a Funcom lehetőségei a környezet ábrázolásának terén: most már csupán fantáziájuk szabhat határt, azonban az eddigiek alapján e téren sincs okunk félelemre.

Látható, hogy az újításokkal elsősorban az volt a fejlesztők célja, hogy minél több, a kalandjátékokra eddig egyáltalán nem jellemző szabadsághoz juttassák a játékosokat. Biztos sokan fanyalogva fogadják, hogy lehet ugrálni, harcolni és sok egyéb, hasonló alkotásokból eddig kihagyott cselekvést végezni, de tudomásul kell vennünk, hogy ez a kalandjátékok jövője. A szükséges végigjátszási idő is lerövidült 30-40 óráról 15 órára, a készítők bevallása szerint azt szerették volna, ha a történet pörgősebb, jobban átélhető lenne minden játékos számára, és nem csak a fanatikusok élveznék alkotásukat.

Vega

- **CD Link: Képgaléria**
- **Fejlesztő: Funcom**
- **Kiadó: Micro Application**
- **Megjelenés: 2005. január 10.**
- **Kategória: Kaland**
- **Honlap: www.dreamfall.com**

DUNGEON SIEGE II

A 2002 áprilisában megjelent Dungeon Siege ugyan nem váltotta meg a világot, de grafikájával, hangulatával, egyedi fejlődésrendszerével masszív rajongótábort gyűjtött, és tovább öregbítette Chris Taylor hírnevét, aki '97-ben a Total Annihilation révén már bekerült a halhatatlanok közé. A fiatal játéktervező és csapata javában készíti a folytatást, és az eddig látottak alapján egy újabb, talán az előzőnél zajosabb siker küszöbén állnak.

- **CD Link:**
  Képgaléria, Video

- **Fejlesztő:**
  Gas Powered Games
- **Kiadó:**
  Microsoft Game Studios
- **Megjelenés:**
  2005. tavasz

- **Kategória: RPG**
- **Honlap:**
  www.gaspowered.com/ds2

A folytatás készül tehát, bár egy „közbülső rész", a Legends of Aranna már megjelent tavaly novemberben, a Mad Doc Software bérmunkájában, mely egy rendkívül korrekt és jól sikerült darab volt, tele apró, ügyes ötletekkel, melyeket természetesen az új részben mind megtalálunk majd (lásd pl. a varázsitalok automatikus szétosztását). A grafikai motor a régi; azt talán kevesen tudják, hogy a robosztus erőmű megelőzte korát, így jelentősen le kellett butítani, hogy jól fusson az akkori vasakon, most viszont végre elvághatták béklyóit. Ehhez természetesen friss DX9-es renderelőmű és az új grafikai hatásokat „ismerő" effektusmotor társul. A környezet jóval interaktívabb (lerombolható épületek, átformálható talaj, a taktikába „beépíthető" tereptárgyak), a mágiák látványosak, Aranna legendás tájait gyönyörű fény-árnyék hatások keltik életre. A teljes 3D-s világ ismét töltőgetés és így átmenet nélkül kerül elénk - a látványra tehát nem lesz panaszunk. De a lényeg a játék alaposan átgyúrt lelkében lapul.

A sztori ezúttal jóval fordulatosabb, sok játék közbeni animációval, rengeteg küldetéssel. Az első nagy változás, hogy az általunk terelt főhős most már nem egy tudatlan farmer, hanem zsoldos egy gonosz hadúr seregében, ám „meglátja a fényt", és volt gazdája ellen fordul. Ráadásul hovatartozását is megválaszthatjuk négy archetípus - ember, elf, driád, félóriás - közül. Bár az alap fejlődésrendszer megmaradt (harcos, kósza, föld- és csatamágus), immáron specializálódni is lehet, tehát a harcost az egykezes szablyák vagy kétkezes pallosok mesterévé, illetve egyszerre két kardot forgatni képes hadfivá is nevelhetjük. Mindehhez a szép számú arzenálban egyedi fegyvereket és komplett készleteket is találunk majd, sőt megjelenik egy speciális NPC is, aki, ha ellátjuk őt a megfelelő alapanyagokkal, bármely harci készségünket készséggel megbűvöli. Mindennek tetejébe hősünk immár rendelkezik egy (fajonként eltérő) speciális erővel, mely ritkán süthető el, de akkor akár a csata kimenetelét is megfordíthatja. A harcrendszer teljesen megújul, az összecsapások keményebbek lesznek, köszönhetően a jóval intelligensebb, egységben gondolkodó ellenségnek. Ellenfeleink képesek eldönteni, hogy együtt támadják meg a legerősebb csapattagot, vagy szétválnak, kiválasztva maguknak a megfelelő „partnert", sőt, használhatnak speciális képességet, mágiát ellenünk, és harc közben gyógyíthatják is sebesüléseiket. Egy bemutatóban egészen a játék elején láthattunk egy hatalmas, gyönyörűen animált háromfejű lényt, mely közelharcban, a farkával támadott, két fejével távolról szórta a mágiát, a harmadik kobakkal leápolta saját sérüléseit - hasonló főgonoszból lesz pár az új részben.

Természetesen ismét felfogadhatunk segítőket kalandjainkhoz, ám a fejlesztők, meghallgatván a rajongók szavát, átszublimálták magukon a Bioware vitathatatlan, klasszikus tudását (a mestertől tanulni nem szégyen) - csapattagjaink önálló egyéniségek lesznek, saját háttérrel és jellemmel, így egyrészt szimpátiát vagy ellenszenvet érezhetnek (és fejezhetnek ki) egymás iránt (értsd: veszekedés, sőt verekedés), másrészt „hozhatnak magukkal" mellékküldeteséket is. A DS nagy találmánya volt a teherhordó állat, az új részben pedig bemutatkozik a „házi kedvenc" - magunkhoz vehetünk ugyanis egy lényt (ez lehet egy vadállat, de akár tűzelementál is), mely hűen hozzánk kiveszi részét a csatából. A figura ugyan nem fejlődik úgy, mint gazdája és a csapattagok, viszont felfal bármit, és azt hasznosítja - például megetetve egy mágikus karddal, erősebb lesz a támadása, gyógyítalt belakmározva nő az életereje, ráadásul pozitív hatása kisugárzik mindenkire, például az említett tűzelementált nevelgetve a csapat tűzzel szembeni ellenállósága növekszik.

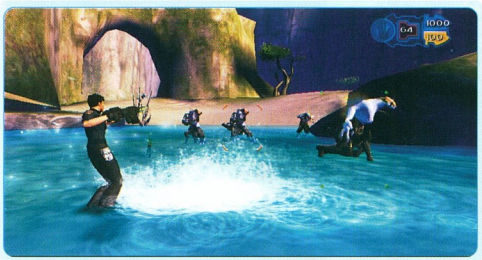
A Dungeon Siege II kooperatív többjátékos üzemmóddal és új szkriptelhető szerkesztővel kerül a polcokra,

azaz a fejlesztők valóban igyekeznek minden igényt kielégíteni. Az eddig látott és megismert anyag több mint biztató, a bevezetőben említett népes rajongótábor jövő tavasz tájékán pedig számos új taggal bővülhet.

](redenc

ADVENT RISING

A tavaly áprilisban történt bejelentés óta rengeteg kép és animáció látott napvilágot a játékról, és ezek egy dologban közösek: hihetetlenül megragadó erővel bírnak. Különösen a mozgóképanyagra igaz ez, hiszen a monumentális aláfestő zenével egészen mozi-közeli élményt kölcsönöz. Nem csoda ez annak ismeretében, hogy a zenéért és a hangeffektekért Tommy Tallarico felelős, aki már számos korábbi munkájával letette a névjegyét (elég, ha csak a mindenki által kedvelt MDK-t említjük). Mégsem ő a legnagyobb név a készítők közt, hanem Orson Scott Card, a Végjáték című kötet és folytatásainak megalkotója. A világszerte ismert sci-fi író azonban nem csak egy ügyes PR-fogás, szó sincs arról, hogy csak a nevét biggyesztik oda a stáblistára, aktívan közreműködik a fejlesztésben. Ő írta a sztorit, a párbeszédeket, megtervezte a szereplőket és a háttérvilágot, valamint az átvezető jelenetek forgatókönyve is az ő nevéhez fűződik. Emellett készít egy könyvet is a történetből, melyből ugyanezt a sztorit ismerhetjük meg, csak kicsit jobban kibontva azokat a szálakat, amelyekre a játékban nincs lehetőség. A munka amúgy sem idegen számára, hiszen éveken keresztül dolgozott a LucasArts-szal, olyan programokban közreműködve, mint a Loom, a Monkey Island vagy éppen a The Dig.



Az Advent Rising trilógia lesz, az idén debütáló első részt további két epizód követi majd. A történet szerint a távoli jövőben járunk, az emberiségnek semmi nyoma, idegen fajok népesítik be a világegyetemet. Szinte már az összes planétát felfedezték, egymással is felvették a kapcsolatot, mikor rájönnek, hogy mindnyájan az emberiség leszármazottai. Ekkor kerülünk mi a képbe, Gideon Wyeth személyében, ugyanis egy maroknyi törzs mégis fennmaradt fajunkból, persze ez nincs mindenkinek ínyére, így hát nyakunkba szakad a világegyetem sorsának problémája. Ugyanis egy prófécia szerint a rég kihaltnak hitt fajból eljön majd egy kiválasztott, aki békét és harmóniát hoz majd az univerzumba. A játékban rengeteg féle járművet vezethetünk majd, tankoktól kezdve a kisebb-nagyobb repülő szerkezetekig. Temérdek fegyver áll majd a rendelkezésünkre (összesen 15 fajta), melyek mind többfunkciósak lesznek - tehát szinte mindegyiken lesz „alternate fire"-opció. A támadásnak azonban nem ez lesz az egyetlen módja, ugyanis hősünk emberfeletti képességekkel rendelkezik, számára nem lehetetlen a levitáció és a különféle energiahullámok kibocsátása sem. Akrobatikus képességei is magasfokúak, hiszen rengeteg szaltót és egyéb, tornamutatványnak is beillő mozdulatot tud, persze nem csak a látvány végett, hanem mindezeket harc közben kamatoztatja. A készítők erre rá is tesznek egy lapáttal, és számos látványos vizuális effektust használnak, helyenként a Mátrix és más filmek trükkjeit idézve. A programot egyébként a legfrissebb Unreal motor hajtja, ennek megfelelően a grafika gyors és igen tetszetős. A nézőszög nem lesz fix, váltogathatunk majd az FPS és a TPS módok közt (belső, illetve külső nézet), bár az még nem derült ki, hogy ezt szabadon tehetjük, avagy missziótól függően változik majd.

Ha végzünk a küldetésekkel és a történettel, akkor sem kell majd csüggednünk, ugyanis a megjelenés után folyamatosan jelennek majd meg letölthető pályák az interneten. A játéknak egyébként Xbox-verziója is készül, amely egyszerre jelenik majd meg a PC-ssel. Az Advent Rising nagyon tetszik az eddig látottak alapján, s reméljük ugyanezt akkor is elmondhatom majd, miután először töltöttünk el huzamosabb időt kettesben.

m_anger

Borzasztó nagy közhely, de igaz: az első benyomás rendkívül fontos. Ha valami elsőre nem fogja meg az ember figyelmét, akkor később már ritkán alakul ki érdeklődés az adott dolog iránt. Ha vannak is kivételek, a legtöbbször mindig így történik - igen is van szerelem első látásra (puff, még egy közhely). Az Advent Rising is ilyen. Bár a felületes szemlélőnek egy gigantikus koppintásnak tűnhet, hiszen van itt időlassítás és forgatás a Mátrixból, Bullet Time a Max Payne-ből, a vezethető járművek pedig a Halóból lehetnek ismerősek - azonban mégis hiba lenne így értékelni. A fent említett elemek csak színesítik azt az amúgy is fantasztikus hangulatot, amely játékból árad.

- **CD Link:**
  Háttérkép

- **Fejlesztő:**
  GlyphX Games
- **Kiadó:**
  Vivendi Universal Games
- **Megjelenés:**
  2004. november 26.

- **Kategória: Akció**

- **Honlap:**
  www.adventtrilogy.com

PAINKILLER

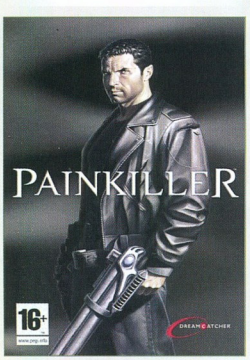
Előző számunkban a második pálya végén hagytuk abba a Painkiller ismertetését, melynek oka elsősorban egy erősazkos kis bug volt, mely a harmadik etap elején egyfolytában kirugdosott a Windows Szent Asztalára. Nos, a Foltozások Istene megkönyörült rajtam, és az 1.1-es patchnek hála sikerrel továbblendülhettem a problémán (azóta megjelent már az 1.3-as javítás is, felrakását erősen ajánlom). Következik tehát az utolsó három pálya leírása. A tippek, fegyverek, miegyebek tekintetében ajánlom figyelmetekbe magazinunk fent említett előző számát, ne is szaporítsuk tovább a szót, fegyvert készenlétbe, ugorjunk fejest a pokolba!

- **CD Link: Háttérkép, Képregény**

- **Fejlesztő: People Can Fly**
- **Kiadó: Mindscape**
- **Megjelenés: 2004. április 16.**

- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.painkillergame.com**

- **PC.Games teszt: 86%**



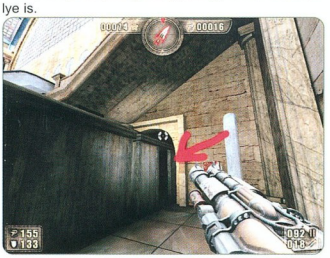
III/1 TRAIN STATION

Feladat: Ne szedj össze egyetlen lelket se
Jutalom: Soul Catcher [E] - a lelkeket hozzád szippantja

Tipp: Kegyetlen! Nagyon fontos, hogy „hagyd otthon" a Soul Keeper kártyát, ezüstben a Blessing + Replenish kombót ajánlom, aranyban a friss Dexterity, Fury, Time Bonus jó kombináció. Figyeld a lélekkijelzőt odafent, minden nagyobb, sikeresen kibekkelt támadáshullám után ments egyet. A jutalom bőven kárpótol mindenért…

A pálya + 4 titok, 3 ereklye:
Az *első titok* rögtön a csatornában vár, a bal oldali falon, a lezáró rács előtt, a második kanyarral szemben egy kerek beömlőnyílás van, idebent találsz eldugott lőszert.

A *második titok* az állomáson van, a jobb oldali szerelvény hátuljában, ám ehhez először túl kell élned a csontvázkatonák rohamát. Az egyik banda ebből a vagonból robban ki, ha tiszta a terep, az általuk megnyitott ajtón mehetsz be a kocsiba, majd tovább a sínekre, lámpa be, menj el koppanóig, itt van két ereklye is.



Következik a galériás rész, az első kegyetlen menet. Rohanj körbe-körbe, oszd a népet, ha nagyon legatyásodtál, ugorj le, a lépcső alatt, hátul minden jóság, itt tápolhatsz egyet, vigyázz a gázgránátokra! Ezután a következő teremből négy helyiség nyílik. A legaljasabb az a kis váró, amelynek négy sarkában folyamatosan terem az ellenség, itt nagyon könnyű „belelkezni", készülj pár visszatöltésre! A másik kisebb helyiség viszonylag egyszerűbb, a két nagy nagyja pedig lézerrel megoldható, ezekben van egy-egy titkos hely is.

A *harmadik titok* a restiben vár. Fel kell jutnod a plafon alá, ehhez a bejárattól jobbra lévő leszakadt, lelógó gerendát használhatod feljárónak. Sörétessel le tudsz választani armatúrát, ezt vidd a gerenda alá, és PK-ugrással repülj fel (lásd a képet). Odafent ereklye.

A *negyedik titok* a pénztárcsarnokban vár. Amint belépsz, balra, egy ajtó feletti párkányon vár némi extra életerő, feljutás mint fent, armatúrás PK-ugrással.

III/2 ABANDONED FACTORY

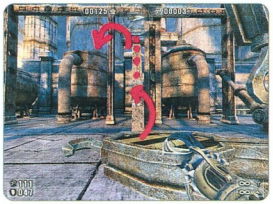
Feladat: Ölj meg legalább 30 ellenséget démon módban
Jutalom: Forgiveness [E] - szintenként kétszer használhatod az aranykártyákat

Tipp: Ez a feladat súlyos játéktervezési hiba. Már a kiírás is téves: elfelejti közölni, hogy a 30 ellenséget egy átalakulás alatt kell összeszedni, nem a pálya hosszában, ahol akár hatszor is átváltozhatsz. Aztán a megoldást külső tényezők akadályozzák - magyarul gyenge gépek tulajai nehezen fogják tudni teljesíteni, hiszen a démonmód izzasztja legjobban a vasakat. 640x480, minden fityfene kikapcsolva, úgy talán… A teljesítés legalkalmasabb helye egyébként az utolsó pályaszakasz, a konténerek között, amelyekből kiözönlenek a csontvázkatonák. Úgy kell ide belépned, hogy 65 lelken álljon a számláló (javaslom, hogy ide se hozz magaddal lélekkel kapcsolatos kártyát, mert a „silo" alján, az előző spawn-ponton könnyű eldurrantani a démonmódot). Tehát 65 lélek, rohanj előre (ki fog robbanni az első konténer), fuss jobbra, a tartály aljából jönnek a többiek, ekkor vissza az előző pontra, ahol egy extra lélek vár rád, ezt felszedve máris mészárolhatsz. Újabb baki, hogy semmiféle kijelző nincs erre, egyedül úgy tudod megsaccolni, hogy sikerült-e a küldetés, hogy megnézed, az átalakulás előtt

mennyin áll a leölt ellen számlálója (nekem 270 volt), majd a végén újra leellenőrzöd, sajnos ehhez hozzájön a nagydarab tüzesgránátos figurák által leölt haverok száma is (ezért őket kell először eliminálni). *Fontos: ha sikerült a feladat, a statisztikalapon továbbra is LOCKED státusz lesz leolvasható, csak a portálba lépés utáni kiértékeléskor tudhatod meg, összejött-e a dolog.* Tehát mentés előtte, ha jó magas a számlálókülönbség (35-40 között), akkor utána is, fejezd be a pályát, és lépj a portálba, ellenőrizd, összejött-e a kívánt érték. Nem túl játékosbarát megoldás…

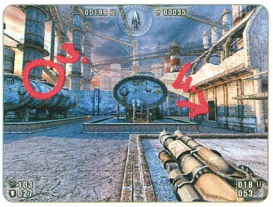
6 titok, 4 ereklye:
1. A kistetőn: Rögtön a pálya elején, a második udvarban, a nagy üzemépület oldalán van egy kis kiugró tető, odabentről láthatod is a rajta lévő titkos lőszert. Csak kintről tudsz feljutni, két pályaszakasszal később, a tartályoknál találsz leszakadt emelőkampókat (vagy ha nem szakadtak le, a két nagy, „rövid pórázú" kampót rakétával leszedheted, célozz a horogra), az egyiket idefocizva PK-ugrással felrepülhetsz.

2. A tartályban: A gömb alakú tartályok udvarán állj „menetirányba". Balra egy leomlott falszakasz, ennek bal oldalán egy hengeres tartály. Lődd a fedelét valami komolyabb tüzerővel (például géppuska vagy rakéta), le fog repülni. Ekkor vigyél oda egy emelőkampót, erről felugorhatsz a falra, pattogj a tetejére, és vesd magad a tartályba, az ereklyéért (lásd a képet).



3. A gáztartályon: A nagy telepen, a jobboldali gáztartály tetején vár rád egy dugipáncél. Feljutás szintén PK-ugrással a horogról (puskával és painkillerrel tudod jó pozícióba állítani).

4. A raktárban: Amint a nagy telep hátsó, kis üzemépületét megpucoltad, újabb csontvázroham fogad. Ekkor kinyílik egy kis raktár ajtaja a gáztartályok közelében, idebent ereklye és jó sok lőszer vár.



5. A nagy silóban: Ha a portál megnyílt, mássz fel hozzá a siló tetejére, de még ne lépj be. Jobbra át, ugorj le a csőre, amely összeköti a két tornyot. Menj végig ezen, majd balra ess le a „szoknyára", menj körbe, tovább balra (néha pattanj egyet, hogy le ne csússz), el fogsz jutni egy létráig. Mássz fel, a tetőn két ereklye és egy koponya, mely most már felesleges…

6. A csatornákban: Az előbbi torony tetejéről fejest kell ugranod a mélységbe. Próbálj meg „lecsúszni" az oldalán (persze függőleges falon ez nehéz), számíts kb. 100-120 HP veszteségre. A pentagrammás helyiségben vagy, innen elérheted ismét a pálya korábbi szakaszait. Menj vissza arra a részre, ahol a ládákat kellett tologatni, hogy kijuss a tartályok aljából, bejuthatsz a csatornák eddigi lezárt részeire, némi dugilőszerért (de most már minek?!).

Megjegyzés:
ezen a pályán lehet némi pénzt keresni. Az első üzemes udvarból egy nagy rakodóplaccra érsz, a bejárattól balra áll is jó pár konténer. Fuss be középre, hogy „beinduljanak" az ellenségek, majd rohanj a konténerek mögé. Szép sorban a fegyvered elé fognak járulni a rosszfiúk, lehet „kilázni" (azaz a Painkiller fejével kinyírod, majd a levegőbe rántod, és míg lebeg, megstuccolod a fejjel annyiszor, ahányszor bírod, minden 3. ütés egy-egy plusz drágakövet ad).

III/3 MILITARY BASE
Feladat: Ölj meg minden ellenséget
Jutalom: Greed [E] - megduplázza a begyűjtött aranyak számát

Tipp: Van öt opcionális mészárszék, mely kiesik a bejárandó útvonalból, itt van egy csomó ellenség, ez tulajdonképpen a trükk a feladatban. Az első nagy udvaron menj be a repülőgépbe, itt van némi életerő, és jön tíz csontvázkatona. Ugyanezen a szakaszon találsz három sokablakos barakkot, a hátsó ajtajuk van nyitva, odabent összesen vagy 15 rosszarc. Ez négy. Az utolsó a másik nagy nyílt terep végében vár (a repcsikkel, tankokkal, lövegekkel), van egy nyitott ajtós épület (látszanak az udvarán álló gáztartályok), ha belépsz, úgy 10 nehézfiú kóstol meg.

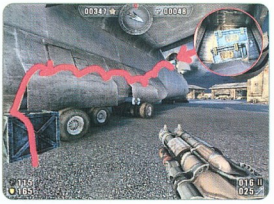
A végigjátszáshoz: Itt már érdemes a Soul Catcher kártyát berakni, mellé Replenish vagy Blessing jó. A konténerlabirintusos hangár utánra érdemes beidőzíteni a démonmódot, ezután lesz egy kis helyiség, négy tankkal, én itt nyomtam el az aranyat (Fury, Dexterity, Double Haste). A rakétasilóban el lehet akadni, miután kijutottál a rakétától a külső járószintekre. Azon a szinten, ahol a 2. titok van (lásd lent), a rakéta felőli falon találsz egy létrát a feljutáshoz - nézd a „plafont", ahol kettéválik, ott a létra is. A második nagy terepen az utolsó hangár oldalán felhalmozott ládákat kell szétrombolni, ott tudsz továbbjutni.

Hét titok, négy ereklye:
1. Az őrtoronyban: Helye az udvar, ahol a rámpán elszabadul a teherautó. Itt van egy magányos őrtorony-féleség, egy kockaépület, a tetején üvegkalickával, ebben van az ereklye. Feljutáshoz PK-ugrás kell, én a rámpán árválkodó éket használtam erre, vidd az objektum azon oldalához, mely egy szintben van az udvarral, és mehet a repülés.

2. A rakétasiló aljában: Ez az a rész, ahol a raketa melletti létrákon kell mászkálnod. Feljutsz egy szakaszra, ahol találnod kell egy vöröslő „lyukat" a külső fal mentén, találsz benne egy létrát, az aljában ereklye.

3. és 4. A repülő tetején és felső szintjén: Az első szakasz repülőgépe két titkot rejt, de nagyon megéri! Miután megpucoltad a terepet (lásd a fenti tippet), a gépen álló teherautó mellett találsz egy vörös létrát, és van itt egy fémláda is. Vidd ezt a létra aljába, erről PK-ugrással feljuthatsz a lajtorjára. Odafent extra páncél és életerő, plusz lőszerhegyek.

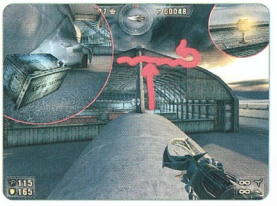
Mássz le, focizd ki a ládát a gépből, jobbra, az oldalához (lásd a képet!). Felugorhatsz a kis kiugró részre, majd innen a szárny alatt előre, folyamatosan pattogva, végül ráfordulva a gép tetejére. Lőszer a jutalom.



5. A bungi mögött: A második nagy terepen, az első hangár végében, a kis kiugró bejárati rész mögött találsz egy ereklyét (a többi ilyen mögé is nézz majd be mindig!).

6. A telep: A fent említett, opcionális vágóhíd a sok ellenséggel, a második nyílt terep végében maga is titok. Páncél, élet, lőszer a jutalom.

7. A hangár tetején: Az utolsó hangár előtt álló gépre kell feljutnod, én ehhez egy lőszeres fémládát használtam azok közül, melyek az utat blokkolták (vigyázz, robban!). Vidd a gép jobb oldalához (lásd a képet), és mint az előző esetben, ugrálj fel előre, a szárny alatt a tetőre. Tovább egyenesen, nyusziugrással a vezérsíkon át juss fel a hangár párkányára. Menj a balszélére, majd irány folyamatos pattogással jobbra, a levegőből oldalra, az épület tetejére. Ennek legvégében vár rád egy ereklye.



III/4 RUINS

Feladat: Öld meg a Guardiant 1:20 alatt
Jutalom: Iron Will [A] - az ellenségek nem tudnak megsebezni

Tipp: Kemény! Először is butítsd le a grafikát kellő szintre, hogy jól fusson az egész. A kártyacsomag legyen a következő: ezüstben Forgiveness és Replenish, aranyban Dexterity, Fury, Time Bonus. Rögtön indításkor válts géppuskára, ehhez és a sóréteshez lőszert két oldalt az oszlopok előtt találsz. Játszd ki az aranykártyákat, és folyamatosan lődd a figura kalapácsát, a találatot a szerszám felvillanása jelzi. Ha emeli a pörölyt a gazdi, rohanj el, ugorj fel, de ne hagyd abba a lövést. Amint a kalapácsnak vége, a gazdi következik, játszd ki újra az aranypaklit (ezt csak a Forgiveness lappal tudod megtenni), és lődd az Őrző alsó fertályát, legjobb a lábait célozni. Ha a lőszer kifogyna, válts puskára. Nightmare módban a csúcsidőm 1:01, bár ehhez vért izzadtam, és 1-2 maradék életponttal fejeztem be a pályát...

IV/1 CASTLE

Feladat: Gyűjtsd be a 7 ereklyét
Jutalom: Rage [A] - Négyszeres sebzés

Tipp: A játék egyik legrövidebb pályája, mely nem az ellenségektől nehéz... Aranykártyát nem is játszottam ki, gyakorlatilag csak a sörétest használtam, a kutyák és hóhérok ellen fagyasztással, ezüstben ezért jó a Replenish, mellé Blessing vagy Soul Catcher.

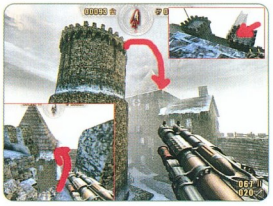
Tehát akkor 7 titok és 7 ereklye:
1. A híd alatt: Rögtön a pálya elején, a híd alatt vár egy rejtekhely, 3 ereklyével. Jobbra, az első kiugró rész előtt egy méterrel találsz egy létrát (nehéz észrevenni)! Ereszkedj le rajta, majd ugorj be jobbra a kis alkóvba, itt vár egy serleg, másik két társa pedig a szomszédos két hasonló helyen. Tudom, elsőre lehetetlennek hangzik, hogy átugorj egyik „lyukból" a szomszédosba, de végrehajtható. Válaszd ki, melyik oldal a szimpatikusabb (nekem a jobb jött be), menj egészen előre, majd halvány oldallépés és erős ugrás+előre, majd egyből határozott lépés a másik oldalra, a híd felé. Ezt még egyszer végre kell hajtanod, majd visszafelé ugyanígy a létráig, és itt felkúszni. Embertelen... (Fontos! Ne hagyd ezt a gyakorlatot a végére, mert nem fogsz tudni visszajutni a várba, ugyanis eltűnik a csapóhíd!)

2. A kalyibában: A belső udvaron, ahol a vesztőhely áll, azzal szemben van egy kis falnak tapadt kalyiba. Menj be, odabent vár egy ereklye.

3. A torony tetején: Miután megpucoltad az első tornyot, átsétálhatsz az omladékos párkányon a szomszédos toronyhoz. Menj fel a tetejére (lehet, hogy elsőre lecsúszol a létrán, ne add fel!), ez rögtön egy titkos hely, páncéllal.

4., 5., 6. Tető, párkány, bástya: Most jön a feketeleves. Remélem, gyakoroltad a nyusziugrást, mert most az következik. A bástya egy helyen le van omolva. Szemben áll egy épület, ennek tetejére kell ráugranod. Ehhez állj a lyukhoz, majd

balra indulva kezdj el folyamatosan ugrálni a fal mellett, a katapult körül. Két kört menj, ezzel össze tudsz szedni elegendő energiát (a lényeg, hogy ne akadj el, azaz valóban folyamatos legyen a mozgás). Amint másodszor is az omláshoz érsz, ugorj. Ha szerencsés vagy, a magas tetőn landolsz, ha nem, a kisebb nyeregtetőn, ekkor kicsit sérülsz, de semmi gond. A lényeg: a magas tető túloldalán van egy titkos hely plusz életerővel, ez az első titok. Aztán mássz le a nyeregtetőre, ezen végig és le a párkányra, ott találsz ereklyét és aranyat. Most vissza kell menned a toronyba, és megint átugorni a tetőre, de ez már rutinból fog menni. A tető „titkos" feléről nézz le, láthatsz két bástyát, a jobb oldaliban egy csillogó ereklyével. Igen, ugrani kell! Menj a nyeregtetőhöz, ezen oldal végébe, majd ismét folyamatos ugrálással juss el az ugrópontra, és hajrá. Ha energikus az ugrás, még csak meg sem sérülsz. Megvan a hatodik kincs!



7. A kisházban: Miután megjelent a portál, menj vissza a vesztőhelyes belső udvarba. A kalyiba melletti kisház ajtaja most nyitva áll, odabent pénz és az utolsó ereklye. Gratulálok!

A pályáról: Elég lineáris, az első torony végén a felső szintről le kell ugranod a padló lyukán, majd a belső udvarból a pincelejáró felé kell venned az irányt.

IV/2 THE PALACE

Feladat: Teljesítsd a szintet páncél felvétele nélkül

Jutalom: Vitality [E] - a HP alapértékét 150-re növeli

Tipp: A lengyel urak logikája tiszta: az egyik legkeményebb pálya, ezernyi ellenséggel… A páncélok szerencsére nincsenek útban, de oda kell figyelned, hogy ne szedd fel egyiket sem. Ajánlatos a Blessing vagy Soul Catcher, mellé Replenish ezüstöket magaddal vinni, aranyban Rage, Time Bonus, Iron Will.

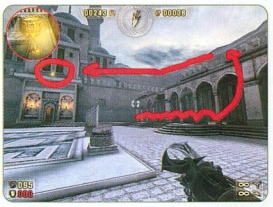
A pálya + 4 titok, 2 ereklye:
Bemutatkoznak a keresztes lovagok, igen kellemetlen ellenfelek. Közelről legjobb ellenük az elektromosság, távolról a rakéta, ha sokan vannak, a gránát. Az első nyílt terepen érdemes balra felrohanni a galériára, itt felvillanyozni a lovagot, majd a befutó bakákat puskával fogadni, a lépcső aljában feltorlódottak közé gránátot vetni.

Ezután balra visszafelé, figyelve a lovagokra. Ha a terep tiszta, jönnek a titkok.

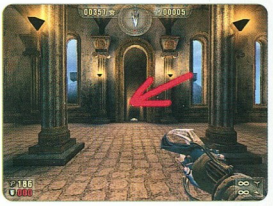
1. A romos tetőn: Találsz egy ledőlt falszakaszt, mely a középső épület falának dől. Ezen ugrálj fel, rá a kék párkányra (de ne ess be!). Nyuszi-hopp végig balra, pár kanyar után fogsz látni egy nagyobb ép placcot balra, ide kell beugrani, némi készpénzért.

2. Az oszlopon: A lávás szökőkút utáni udvaron, az egyik oszlop tetején plusz élet vár. Ha menetiránnyal szemben állsz, balra az épület oldalán kell találnod egy létrát (a kivilágított ablak alatt, lásd a képet). Innen a már ismert módon (vár, híd alatti móka) ugrálj át a legszélső ablakmélyedésbe, és innen megállás nélkül az oszlopos szakaszra, onnan a kupolára, pattogj körbe, és már csak egy ugrás a Sugár… (Ha ezt a titkot a pálya megpucolása utánra hagyod, eltűnnek a „lézerágyúk" a terepről!)

3. A bejárat fölött: A templomtéren, a bejárat fölött láthatsz egy ereklyét. Jobbra van egy ugrópad, innen tudsz feljutni a tetőre, majd a hordón még feljebb, és körbesétálva ki a párkányra. Az más kérdés, hogy a megfelelő szögben és helyen kell pattannod, különben csak a plafonnal találkozol. Nekem úgy jött össze, hogy nyusziugrással lendületet vettem, a folyosó hosszabb szakaszáról nekifutottam, és a dobogó túlszéléről lendültem el. Ez kb. 15 próbálkozás volt…



4. A titkos szobában: Miután a pályát megpucoltad, menj fel a templom galériájára. Egy addig zárt ajtó kinyílik, és lemehetsz egy titkos kamrába, egy ereklye és némi pénz vár.



A templom: Az utolsó szakasz a legkegyetlenebb, de lehet trükközni. Amint belépsz a templomba, rohanj előre és balra, fel a zöldeskék színben játszó lépcsőn. Itt állj meg a jobboldali sarokban, a bejárat mellett. Tökéletesen védve vagy, puskával és dobócsillaggal faraghatod a kiskatonákat, villannyal a lovagokat, fagyasztással a hóhérokat. Ha van Soul Catchered, kész Hawaii. Lőszert a folyosón találsz. A végső összecsapás a nagy lovagokkal nem nehéz, aranykártya, és adj nekik árammal, míg tart a lőszer.

IV/3 BABEL

Feladat: Szedj össze minden tartaléklőszert

Jutalom: Double Time [A] - az Aranykártyák 20 másodperccel tovább élnek

Tipp: Ismét a lengyel logika: rengeteg ellenség, és egy aljasul eldugott lőszercsomag… Kézenfekvő lenne, hogy otthon hagyd a Replenisht, de nem ajánlom. Ezüstben a Vitality vagy Soul Catcher és a Replenish, aranyban Iron Will, Rage, Time Bonus.

A pálya + 5 titok, 4 ereklye:
Rendhagyó módon én rögtön az elején ajánlom kijátszani az aranypaklit. Előbb jön egy jó adag kiskatona, őket még könnyű elintézni puskával, vigyázz a tornyok lövészeire. Szedj össze minden lőszert, majd „teritsd ki a lapokat" és vedd fel a páncélt. Borzalmas mennyiségű ellenség érkezik, és nagyon szűk a hely a bújócskára, hajigálj gránátokat a fiúkhoz vagy használj rakétát. Amint a terep tiszta, két titok is vár.

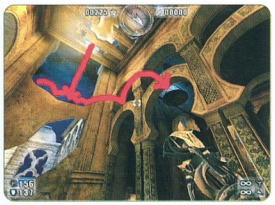
1. A toronyban: Amint a pályára lépsz, mindkét oldalon vannak tornyok. Jobbról a harmadikban (mely előtt a ledőlt falszakasz van, tetején életerővel, lámpa világít rajta) van egy ereklye. Ide egy teleport segítségé-

vel juthatsz, ez pedig a túloldalon van. Van egy falszakasz (lásd a képet), melynek rombjai között egy sárga füstpamacs található. Ebbe kell beugrani, jobb híján egy hordóról. Ámde! Tapasztalataim szerint a dolog csak akkor működik, ha:

- a rom baloldaláról, azaz a sötétebb oldaláról ugrasz be;
- csak addig „él" a teleport, míg nem kezdted el a második szakaszt, azaz ezt mindenképp még a pálya elején kell megjátszani.

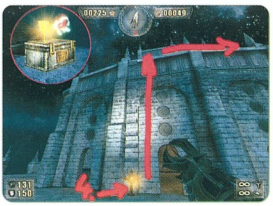
Ha felszedted az ereklyét, ugorj le a lámpavasra, innen elérheted a plusz életerőt is.

2. A lámpatartóban: Az első szakasz nagy, romos épületének első lámpatartójában van egy ereklye. Az elérése igen nehéz: menj fel a lépcsőn, ki a beszakadt tetőre (a bal oldali részre), innen a képen látható módon leugorhatsz a falszakaszra (elég húzós!), majd át a boltívre, onnan a vasra, és be a „lavórba".



3. A bástya túlfelén: Miután felmentél a nagylépcsőn, még ne menj be a „présgépbe". Ugorj le balra, és indulj el körbe, sok lőszer és még több ellenség vár, csak taktikusan, gránát, karó, lézer. Meg fogod kerülni az egész placcot, a legvégében pénz és temérdek munició vár, szedd össze mind! Szemben a falon van egy „létra" (téglából kirakva), itt visszamászhatsz a kapuhoz, nem kell körbemenned ismét.

4. és 5. A létra aljában és a tetőn: Miután tiszta a pálya, mehetsz még egy kört. Menj ahhoz a szakaszhoz, mely leomlott mögötted (ha nem voltál gyors, alattad…). A jobb oldali falszakaszon lévő keskeny, párkányszerű falmaradék elég ahhoz, hogy folyamatos ugrálással átjuss a lyukon. Menj ki a külső részre, itt kell találnod egy ereklyét. Ez egy téglalétra aljában van, mássz fel, majd jobbra menj addig, míg a külső falon egy újabb létrát találsz (nehéz észrevenni, a leomlott rész után lesz), ezen felhágva a tetőn élet, ereklye, és *egy láda dugilőszer.*



IV/4 FOREST

Feladat: Ne használj Black Tarrot kártyát a szinten
Jutalom: Divine Intervention [E] - A kártyák elhelyezése ingyenes

Ez a pálya csak a Nightmare mód tökéletes kivitelezése után, az összes addigi (23) tarotkártya birtokában válik elérhetővé, Trauma módban!

Tipp: A szint megkezdése előtt az *Ezüst kártyákat* ki kell venned a tartóból, hiszen ezek a szint alatt folyamatosan élnek, azaz használod őket. Az arany maradhat, csak ne nyomd meg az aktiváló gombot. Sajnos ezt a pályát és módot - mivel a „velencei" pálya utolsó ugrabugráját addigra elrongyolódott idegeim miatt nem tudtam végrehajtani, ki kellett hagynom. Itt majd két titok lesz - a romok tetején, a boltíven két ereklye (körbe kell ugrálnod), és a romok aljában, a pálya alsó részén a bokrok között még egy.

IV/5 THE TOWER

Feladat: Öld meg Alastort 5 perc alatt
Jutalom: Triple Haste [A] - Az idő nyolcadára lassul

Ez igazán nem nehéz feladat, elsőre (Nightmare) 3:24 volt az időm, de akár 2:30 alatt is meg lehet csinálni. Ezüstkártyában javaslom a Forgiveness és Replenish, aranyban az Iron Will, Double Time Bonus és Rage triót. Amint a pályára kerülsz, gyorsan szedd össze a páncélt és a lőszereket, majd puskával kezd el lőni Alastort. Ha elfogy az ereje, várd meg, míg beomlasztja a padlót, akkor játszd ki a paklit először, az Iron Will megakadályozza, hogy a zuhanástól megsérülj. Találsz plusz életerőt, adj a rémnek a puskával, ahogy bírsz, ha kifogy a lőszer, válts át géppuskára. Ha „lejár" a kártya, akkor aktiváld újra, amikor ismét zuhantok. Az alsó szinten mókás a helyzet. Ha elfogy Alastor életereje, a körben álló szobrok gyógyítják, ekkor azonnal kezd el lőni a szobrokat (a lábuknál van plusz lőszer, a külső kerengőben szintén, plusz élet és páncél). Ismételd ezt addig, míg elfogynak a szobrok, aztán végezd ki a szörnyet.

V/1 CITY ON WATER

Feladat: Találd meg a 6 titkos helyet
Jutalom: Last Breath [E] - ha az utolsókat rúgod, a HP regenerálódik

Nagyon nehéz feladat, csak türelmes embereknek! Lássuk a 6 titkot és 4 ereklyét!

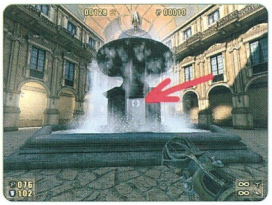
1. A toronyban: Amint a pályára kerülsz, egy nagy fémláda áll középen. Szedj össze mindent, majd pucold meg a következő szakaszt is. Balra egy nagy híd, ennek feljáróján találsz egy fehér hordót. Ezt óvd meg, és ha csendes a környék, gurítsd a fémládához, majd tisztes (!) távolból lőj bele egyet. A láda elrepül, láthatóvá válik egy ugrópad. Nyusziugrással menj körülötte egy kört, és dobbants a széléről kb. 10-12-es sebességgel. Nagyon magasra fogsz repülni, cél a torony teteje, lehet, hogy a levegőben korrigálnod kell (hátralépés), nehéz becélozni, ments előtte! Odafent plusz élet és két ereklye, egy szinttel lejjebb páncél. Sajnos lejutni csak leeséssel tudsz, a páncél és az élet el is megy egyből…

2. Az alkóvban: Van egy nagy híd, amelyen az első szakaszon átmész. Ezzel párhuzamosan fut egy kisebb. Menj át ezen, indulj balra, majd lámpa be, nézd a jobb oldali házfalat. Egy sötét beugróban vár rád némi lőszer.

3. A trükkös sarok mögött: Ez már gáz. Azon a téren, amelyre a két említett híd vezet, menj a vízparti házhoz (lásd a képet).

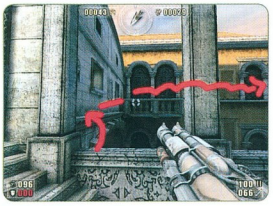
Ennek sarka mögött van egy mélyedés, titkos lőszerrel. Az oldallépéses ugrást kell bemutatnod, azaz picit balra, ugrás + előre + jobbra erősen.

4. A kút alatt: A szökőkút testén találsz egy ajtót, menj be, odalent lőszer és ereklye.



5. A párkányon: A pálya utolsó, nagy épülete mögött találsz plusz életet. Menj az árkádok alá, jobbra lőszer, majd innen a párkányon sétálj végig, és fordulj be a sarkon, itt találod a titkot.

6. Az erkélyen: Ez a játék legnehezebb feladata, kizárólag hardcore gamereknek! Menj fel abba a terembe, ahol az üvegtárlók vannak, találsz egy ajtót, melyre pár lépcső vezet, mellette két ablak. Ugorj ki a bal oldali párkányra, és folyamatosan pattogva indulj el jobbra, végig a narancssárga épület falán, be a sarkon, és tovább, ablakból ablakba, a végén a nagy lendületet arra használva, hogy feljuss a hídra. Mássz fel ennek a magasabb peremére, és újabb nyuszi-hoppal ugorj a cseréptetőre (egy ugrás a híd közepére, a másik már a tető szélére repít). Menj a templom, majd a pályát nyitó toronyépület felé, állj a párkány ehhez legközelebb eső sarkához, és hátra arc, szembe az üvegtetős, erkélyes, nagy narancssárga épülettel. Ha jól figyelsz, jobbra, a felső díszes erkély közepén ott csillog az elérendő ereklye. Nyuszi-hoppal lendülj neki, és ugorj a baloldali házszakasz jobbszélső erkélyére. Menj hátra a harmadik, hosszabb erkélyre, és állj ennek peremére. Most megállás nélkül kell ugrálnod, a lehető legnagyobb sebességet elérve: pattogj végig az erkélyek szélén, majd fordulj be a sarkon, egy alkóvban álló angyalszobor mögé, és lendülj tovább a kiálló párkányra, majd a balkonra. Ha sikerül, minden elismerésem!



Megjegyzés: itt szintén lehet „killázni" jól, azaz kiverni a drágakövet a figurákból, erre a szögesbunkós polgárok az alkalmasak, én így kb. 1100 aranyat gyűjtöttem pluszban.

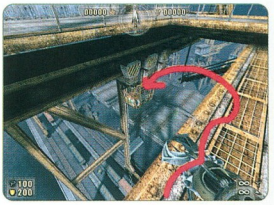
V/2 DOCKS

Feladat: Változz legalább háromszor démonná
Jutalom: Confusion [A] - Az ellenség összeszavarodik

Tipp: A feladat Soul Cathcer és Dark Soul kártyákkal süti! 259 ellenség van, úgyhogy akár négyszer, ötször is átváltozhatsz, de ne „pazarolj", azaz démonmódban csak a közeli ellenségeket nyírd ki, és szedd össze az ő lelküket is.

Tíz titok és kilenc ereklye (legtöbbje csak hardcore arcoknak!):
1. A kabin tetején: Egy daru platformján indul a pálya. Balra egy szürke kabin, ennek tetején páncél és lőszer. Sétálj fel a magasba akár a drótkötélen, akár a traverzeken, és ugorj rá innen a tetőre.

2. A fülkében: A daru fülkéjében életerő vár, szükség lesz rá! Szemből, nyusziugrással felturbózva a sebességet tudsz beugrani, arccal neki kell csapódni a fülke tetejének, és innen, mint prérifarkas a szikláról, „lefolyni". Ezután próbálj ráugorni a nagylétrára, és ezen leereszkedni.



3., 4., 5. A daruk tetején: A következő nagy szakaszban négy daru áll egymás mellett. A víz felől számolva az 1., 3. és a negyedik tetején van jó pár ereklye - persze lifttel csak a 2.-ra juthatsz fel. A többi elérésének módja a következő. Ugrálj fel a ferde gémen a tetőre, itt nyuszi-hoppal gyűjts elég lendületet (3-4 kör), majd egy merész vetődéssel ráugorhatsz a 3. daru ellensúlyára. Mássz fel a karon, itt van két ereklye - és láthatod is a másik kettőt a 4. daru tetején. Menj vissza a gém aljába, és folyamatos ugrálással fel a tetejére, majd lendülj el, irány jobbra, a 4. daru kiálló része, a kis ficek, ahol a vízszintes rész a ferde traverzzel találkozik. Nem mondom, hogy elsőre összejön, de mondtam, ez már gyakorlott akrobatáknak való - és számolj úgy 80 HP-veszteséggel is. Pattogj fel (a sarokban a szokásos visszafordulós ugrást kell végrehajtani), gyűjtsd be a jutalmadat. Most jön a feketeleves. Indulj lefelé a gémen, a hajó felé, nagy nyusziugrásokkal, azaz a zenitről egy ugrás előre, innen még egy arra a pontra, ahol a gém az alsó, a hajó felett keresztben lévő traverzet metszi, és innen (kb. 13-14-es sebességgel)

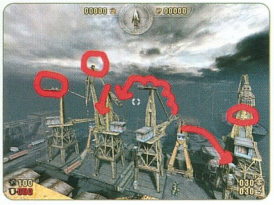
SPECIÁLIS UGRÁSOK

Egy kis gyorstalpaló a cikkben említett ugrásokról (az előző számban bővebben olvashatsz róluk)!

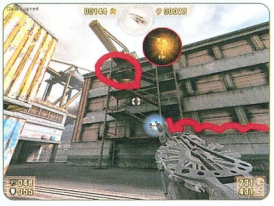
Nyusziugrás vagy nyuszi-hopp:
Ha folyamatosan ugrálsz, az egyes ugrások sebessége összeadódik, így extrém távolságot vagy magasságot küzdhetsz le. A cikkben leírt sebességek láthatóvá tételéhez hívd elő a konzolt (az ESC alatti gomb), és írd be: speedmeter 1, ekkor megjelenik a sebességkijelző (lent középen).

PK-ugrás:
A kivitelezése egyszerű, de sok gyakorlást igényel: állj rá valamilyen nem masszív, az mozdítható, szétrombolható tárgyra (láda, armatúra, ilyesmi), vedd kézbe a Painkillert, és lenézve célozz a lábad elé, az adott objektumra. Lődd ki a Killert, azaz a fegyver fejét, és ugyanabban a pillanatban ugorj is. Ha jól csinálod, nagy magasságra repülhetsz.

ugrás jobbra, a harmadik daru platformjára (ahol a kabin áll). Innen viszonylag simán átjuthatsz a második szerkezetre, ennek karján pedig a hajó feletti első kereszttraverzre. Ezen kellő lendületet tudsz gyűjteni, hogy a szürke fémkuckó előtt egy-két méterrel átrepülj balra, az első daru alsó szintjére, a ferde tartón a lift tetejére, onnan a felső szintre, és fel a létrán. Folyamatos ugrálással fel a ferde karon, odafent visszafordulással a felső fémre, innen nyuszi-hoppal lendület, és kb. a kar közepéről ugrás le és előre, szembe az ereklyéért. Teljesen kegyetlen menet, összesen kb. 140 HP-t lehet veszteni, tehát minimum 200-zal vágj neki, és sűrűn ments!



6. Az állványzaton: A kamionos udvar túlfelén van egy állványzat, ennek tetején ereklye. A bejárati lépcsőről át tudsz lépni a párkányra, végigszambázva máris az állványokon vagy. Innen egyébként a pályaszakasz második menetét is könnyebb végrehajtani - ha az első nagy roham lezajlott, juss fel ide, majd lőj bele a kamionokba, jönnek a csúnya bácsik, feltorlódnak az állvány aljába, akár lézerrel is levadászhatod őket.

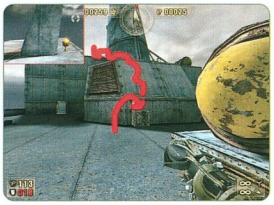


7. A tetőn: Miután az előbbi pálya tiszta, kijutsz a kikötő szélére. Itt áll egy daru, melynek gémje átnyúlik az épületre. A képen jelzett helyen (belső, hajó felőli függőleges láb) valamiféle ismeretlen erő segítségével simán felsétálhatsz függőlegesen a karhoz, ennek bal oldalán pedig átjuthatsz a tetőre, némi pénzért és ereklyéért.

8. A szellőzőn: Az előbbi tetőről menj a hajó felé, leléphetsz a párkányra, végigpattogva elmehetsz az épület hosszanti fala mentén, a túlsó sarok előtt egy ventillátordobozon ereklye, innen pedig ráugorhatsz a kamion tetejére plusz életért.

9. A kabin tetején: Épp úgy, mint az első titoknál, az utolsó daru fülkéjének tetején vár élet, löszer, páncél (feljutás ugyanúgy a ferde gémen), szükség lesz ezekre, hiszen le kell ugranod a hajóra, próbálj meg a felfüggesztett konténerekre vetődni!

10. A hajó tetején: A hajó hátsó traktusából fel kell jutnod a kéményhez, a közelben találsz fémládát, erről ugorj fel, majd a kürtő bal oldalán feljuthatsz a tetőre. Menj ki az építmény szélére, egy különálló fémszerkezet túloldalán vár az utolsó ereklye.



V/3 OLD MONASTERY

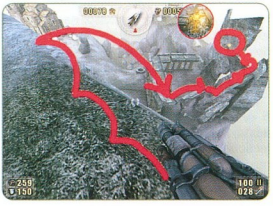
Feladat: A HP nem süllyedhet 50 alá
Jutalom: Soul Redeemer [E] - a lelkek begyűjtése több HP-t ad

Tipp: nem bonyolult feladat, csak a csuhások gránátjait és a „főpapok" villámait kell elkerülni (magyarul minél gyorsabban kinyírni mindenkit), legjobbak a sorozatlövő fegyverek (géppuska vagy dobócsillagszóró), plusz a puska, utóbbiakhoz fagyasztással. Érdemes a Vitality (ennek híján a Blessing) kártyával indulni, és mellé Soul Catcherrel, hiszen minden lélek +1 HP. Ments gyakran!

Négy titok és négy ereklye:
1. A kútban: Rögtön az indulás után nézz bele a kútba. A romok felőli falában kis mélyedés, benne ereklye, a káva ezzel ellentétes oldaláról ugorj be érte.

2. A templom tetején: A kis templom tetején lévő kereszt természetesen ereklye. Menj fel a csigalépcsőn a felső szintre, a harangról az ablakon át kiugorhatsz a tetőre, indulj balra, nem lehet gond a begyűjtés.

3. A romokon: A kút melletti romok tetején van egy ereklye, de hogy jutsz fel oda? Nos, menj fel a kolostorhoz, a sziklapárkányról kell leugornod a rom tetejére. Menj egy-két kört ugrálva, hogy lendületet gyűjts, aztán a lépcsőtől távolabbi ponttól rohanj neki, és ahol a szikla széle ki van kopva (fehéredve), dobbants (legalább 14-es sebesség kell, az életveszteség kb. 20-30 HP!). A széles peremen vagy, innen ugorj a keskeny boltívre, majd sétálj fel a ferde faltöredéken, aztán ugrás balra, kis korrekcióval már ott is vagy a kincsnél.



4. A tetőn: A kolostor hátsó felén, a leszakadt platformokon, ahol egy csillag volt, az azelőtti ablakon kiléphetsz egy fazsindelyes kis tetőre. Ennek bal alsó sarkában ereklye.

A pályáról: Az első etap viszonylag egyszerű, de ha a rock nem adja át helyét a gregoriánnak, keress lecsúszott ellenséget a tengerben. A kolostor már bonyolultabb. Előbb érdemes a bejáratnál lévő részt megpucolni, majd át a hidat alkotó márványlapokon, itt is tisztogatás, ezután fel a lépcsőforma omladékon. Itt kétfelé lehet menni, balra a galériára, és jobbra tovább, felfelé. Ha ez is kész, kigyulladnak a fények, lődd le a nagy fémkeresztet, ahová esik, ott van egy lépcsőlejárat. Itt egy kellemetlen lépés van, átugrani a barlang túlfelébe, nyuszi-hopp, maradj a sziklafal baloldalán, majd visszaugrás, és fel újra a főhajóba. Irány a bejárati ajtó, ettől balra nyílik a pinceajtó, itt kell tisztogatni, majd végül lepotyogni a szikla aljába.

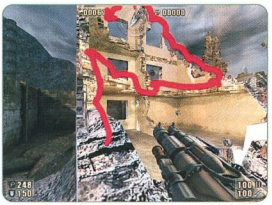
V/4 HELL

Feladat: Öld meg Lucifert!
Jutalom: Mercy [E] - Az Aranykártyákat szintenként háromszor használhatod

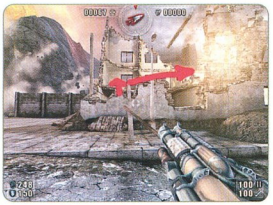
Tipp: Életem egyik nagy csalódása volt ez a pálya. Valami orbitális, cumis mészárszékre számítottam, erre egyenesen nevetséges a főfő-gonosz Lucifer kinyírása. Először jön 66 átlátszó ellenség, elég nagy a pálya, körbe kell rohangálnod (én még csak meg sem sebződtem, Vitality, Replenish hasznos), ekkor természetesen démonmódba kerülsz, és jön a főördög. A figura hozzád vág egy kardot, amikor vele egy szintben van, küldd vissza neki. Ezután meteorokat dobál feléd, játék ugyanaz, amikor a képe előtt vannak a kövek, üsd vissza őket a gazdinak. A lényeg, hogy tisztes távolban legyél tőle, mert csak ekkor hajigál (figyeld az ellenség-számlálót, a 65.-et kb. a kiindulópont közelében nyírd ki!). Ha követed a fentieket, kb. tíz másodperc alatt vége a csatának… Ha a dög ördög döglött, besündörögheted a pályát, gyönyörködhetsz a dögös díszletben, és megkeresheted a titkokat, ha van hozzá kedved.

Öt titok, ereklye nélkül:
1. A katapult alatt: Egy kellemes dugipáncél, mindjárt a pálya elején, a nagy placcon balra egy katapult (rakéta alakú kövel), ennek lehúzott karja alatt találod a cuccot.

2. és 3. Az emeleteken: A „modern helyszínen", a megroggyant gyárkémény közelében (itt jelenik meg a pálya végén a portál) van két romos, emeletes épület. Mindegyik felső szintjén titok, a kéményhez közeliben páncél, a másikban HP. Előbbihez a bal oldali falszakaszon lehet felugrálni az első szintre, át a szomszéd „szobába", ennek jobb oldali szakaszán fel a tetőre, és beugrani.



A második sokkal egyszerűbb: egy palló van a házfalnak támasztva (a belső deszkáról van szó), ezen sétálj fel, majd irány a jobb szélső helyiség.



4. A tetőn: Ez kissé aljas, mert jól el van dugva a placc. Az előbbi háztól indulva menj a kókadt rakéta jobb oldalára úgy, hogy az atomvillanás pont szembe legyen veled (jobbra bedőlt betonkerítés). Lendülj előre, egy erős lejtős szakaszon be tudsz jutni egy katlanba, ahol épp felrobban egy ház. Ennek tetején páncél - nagy lendülettel (minimum 8-as sebesség) ugorj a ferde fémgerendára, innen a faácsolatra, és jobbra a vértezetért.

5. A sziklán: Az atomrobbanástól és rakétától balra felrobbant szikladarabok lebegnek. Ennek egyikén láthatsz egy páncélt. Pattogva felküszhatsz a sziklákra, majd folyamatos nyuszi-hoppal egyik bumszliról a másikra dobbantva elérheted a páncélt. Nem egyszerű eset…

EPILÓGUS

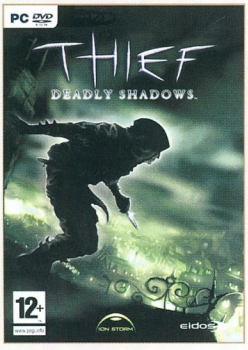
Ennyi volt a játék - egyelőre, hiszen már készül a kiegészítő csomag. Ha végignyomtad a játékot, más nehézségi szinten is próbálkozhatsz. Válaszd újra a „Sign The Pact" pontot, az első kérdésre válaszolj igennel (ezzel elfogadod, hogy az összes szint ismét lezárásra kerül), a következőre pedig nemmel, ha meg akarod tartani a kártyáidat és az eredményeidet, ezután kiválaszthatod a megfelelő szintet - Trauma módot csak akkor, ha megvan az első három fokozaton begyűjthető 23 kártya.

}{redenc

THIEF:
DEADLY SHADOWS

De rég is volt 1998... Abban az évben jelent meg a Thief széria legelső része, és azzal a lendülettel meg is teremtette a „Stealth action game", vagyis a „lopakodós eksön" műfaját. Vannak friss játékosok, akik azt hiszik, hogy a Splinter Cell a settenkedés atyja, pedig valójában Sam Fisher tanulta az alapokat Garrett barátunktól! Nosztalgia-mód OFF, játsszuk végig együtt ezt a zseniális játékot!

- **CD Link: Háttérkép, Képernyővédő**
- **Fejlesztő: Ion Storm**
- **Kiadó: Eidos Interactive**
- **Megjelenés: 2004. június 11.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.thiefgame.com**
- **PC.Games teszt: 92%**



1. Checking Inn - Cashing Out

Mint a legtöbb „legelső küldetés", ez is a Tutorial szerepét tölti be. Egy szép rakat lábnyom jelenik meg előttünk - ezeket kövessük az első pontig, ahol beletanulunk az árnyékban settenkedés rejtelmeibe.
A feladat nem túl bonyolult: kövessük a nyomokat a sötétben maradva. Mikor elérünk a következő karikáig, egy itt járkáló őrt kell kicseleznünk. Vigyázzunk, nehogy meglásson minket - csak akkor mozogjunk, amikor háttal áll nekünk. Ezután lépteink zaja kerül „tesztelésre". Nyomjuk le a CTRL billentyűt, hogy a fémpadlón osonjunk tovább. Ezen túljutva guggolva osonjunk be a fogadóba. Bezárul mögöttünk a „ki-bejárat", majd az ajtót vegyük célba. A pincében settenkedve közeli kapcsolatba kerülünk majd a Water Arrow-val. Mivel újratermelődnek a felvehető nyílvesszők, tankoljunk fel alaposan belőlük (maximum 25 fér el tegezünkben). Surranjunk tovább, másszunk a dobozokra, majd a lépcsőn fel és a hosszú folyosó végén lévő ajtón távozzunk. Zárva van. Meg kell tanulnunk feltörni a zárakat! Miután megtörtént, másszunk fel a létrán, hogy feljussunk a fogadóba. A fogadós háttal áll nekünk, vegyük elő a „fatestápolónkat", majd osonjunk mögé és üssük le. Vegyük fel az ájult embert, majd a létrás szobába vonszoljuk vissza, és dobjuk le a lyukon. Ezután csekkoljuk a vendégkönyvet a pulton. Kövessük a lábnyomokat fel a lépcsőn, és útközben csörjuk el az ezüstkelyhet. A nyomokat továbbkövetve még egy gyakorlathoz érkezünk: falhoz tapadás. Lord Julian lakosztályа előtt egy őr álldogál. Vegyük elő legjobb Noisemaker Arrow-nkat, és csaljuk el. Amíg a zaj forrását kutatja, osonjunk be a szobába. Természetesen vigyünk magunkkal minden mozdítható értékes dolgot, az orgazdánk szívesen megveszi majd. Miután itt kilopkodtuk magunkat, az éjjeliszekrényen pihenő feljegyzést olvassuk el. Sompolyogjunk ki innen a másik ajtón, tovább a folyosón, majd le a lépcsőkön. Nem győzöm hangsúlyozni: mindent lopj el, ami kicsit is csillog! Hallgassuk ki a beszélgetést, majd az árnyékokat használva, lopjuk el a bársonyerszényt is. Igyekezzünk a konyhába. Elkapnak minket, de nincs baj - egy Flash Bombot vágjunk földhöz, és nyugodtan menjünk el a szembevillantott őr mellett.

TIPP! A tolvaj nem gyilkos. Igyekezzünk minél kevesebb emberáldozattal befejezni a játékot, hogy igazi tolvajhangulatba kerüljünk.

2. End Of The Bloodline

A kihallgatott beszélgetés igen érdekes információkat tartalmazott, plusz még az orgazdánk is megerősített mindent, így jutottunk el ehhez a küldetéshez, a Rutherford Kastélyhoz. Sok módja van a bejutásnak, a legegyszerűbb lesz a mi útvonalunk. Lójunk egy Water Arrow-t az Oroszlánfejre, így eloltjuk a fáklyát. Ezután másszunk fel a létrán (nyugatra van, az iránytű az egyik legfontosabb kellék, a végigjátszás is ennek aktív használatával íródott), és a bástyákon settenkedjünk tovább. Gyerünk lejjebb és lejjebb, majd a polcról vegyük fel a Health Potiont, és olvassuk el a feljegyzést. A térkép szerinti jobbalsó (délkeleti) sarokban van egy csini kis láda, benne egy értékes tál. Menjünk lassan a horkolás irányába. Ne zajongjunk, különben felkel az őr. Itt is van egy láda, amely csak arra vár, hogy feltörjük a zárját.
Az északkeleti ajtón menjünk ki, és a fegyvertárban böklászó őrt üssük ki, majd rejtsük el. Vegyük fel a nyilakat, amelyek a szoba jobb oldalán vannak szétszórva, végül a bal oldalon lévő kijáraton hagyjuk el ezt a helyiséget. Most ne menjünk az Inner Quarters ködös folyosójára, hanem folytassuk utunk a festményekkel tüzdelt szoba irányába. Oltsuk el a gyertyát, majd a szolgálót üssük le. Távozzunk a szobából, majd haladjunk déli irányban tovább. A folyosón bóklászva tőlünk jobbra lesz a terem, ahol a Vault van. Itt egy őr járkál, üssük le. Még egy zsoldos áll őrt errefelé, szedjük le. Most ne menjünk le a Vaulthoz, majd később visszatérünk. Folytassuk tehát settenkedésünket déli irányban, oldalt lesz egy zárt ajtó, amely mögött egy kis étkező leledzik. Osonjunk az ablakon kifelé bámészkodó őr mögé, és vágjuk kupán. Rengeteg potenciális zsákmány van a szobában, tehát lopkodjunk szorgalmasan, és olvassunk el minden feljegyzést. Menjünk vissza a folyosóra, és tovább, a jól megszokott déli irányba. A végén egy őr poroszkál, akit egy jól célzott tüéssel elaltathatunk. Megint a kastély elejében vagyunk, úgyhogy most már leüthetjük a szobor körül járkáló őrt. A hatalmas kőfigurától nyúljuk le az értékes

jáde kövét. Bemehetünk a nagyterembe, ahol az erkélyt és lépcsőket, no meg a hatalmas Oroszlán-szobrot találjuk. Mindössze egy zsoldos kóborol erre, üssük ki, majd vegyünk magunkhoz minden mozdítható. Az északi oldalon egy szép festmény csillog, ez az a hiányzó Special Loot, amelyet az Expert szinten játszók figyelmen kívül szoktak hagyni. Másszuk meg a sok lépcsőt, majd menjünk be az ajtón. Ne a ködös folyosó felé menjünk, hanem körbe, míg el nem érkezünk a nekünk háttal álló szolgálóhoz. Üssük le. Gyerünk a következő szobába, törjük fel a zárat, és csörjunk el mindent bent. A dobozkát toljuk el, és a mögötte rejlő lyukon másszunk át. Pontosan azon az erkélyen leszünk, ahol Mortimer festménye

található. Nosza, tegyük a zsákba. Nyomás vissza a földszinti ködös folyosóhoz. Ez bevisz minket az Inner Quarters-be. Menjünk csak egyenesen, és a kertbe érünk. Az őrt ápoljuk le, rejtsük el. A kertből két ajtó nyílik. A déli falon lévő zárva van, de veszélytelenebb, mint a másik. Törjük fel. Várjuk meg, míg a lányok befejezik a csevegést, majd üssük le azt, aki az ablakhoz ment. Settenkedjünk az ebédlőbe, és csendben vágjuk kupán a másik fehérnépet is. Egy őr is van itt, de nem sokat lát. Mindenesetre csak óvatosan. Lopjunk minden mozdíthatót. Vissza a lila ruhás szolgaleány folyosójára. Most menjünk a konyha felé, és kólintsuk tarkón a szakácsot. Kleptomániánkat éljük ki nyugodtan a séf területén, majd a szobájában olvassuk el a naplóját! Új feladatot kapunk: ki kell derítenünk, hogy nyissuk ki a rácsot a Vaultnál. Sipirc vissza a kertbe, majd a lifttel egy emeletet emelkedjünk. Felérve induljunk jobbra, meglátjuk, hogy egy őr álldogál ott. Üssük le, rejtsük árnyékba. Az ajtón belül egy katona, fáklyával felszerelkezve kolbászol fel-alá, balra pedig beszélgetnek. Várjuk ki türelmesen a csevegés végét, majd lopakodjunk oda, és iktassuk ki a lányt (itt, a lépcső alatt guggolva találhatunk egy mélyedést, amelyben egy gyűrű rejtőzik). Figyeljük ki a járőrt a spirállépcsőn, kövessük és vágjuk fejbe. Menjünk fel Lady Elizabeth szobájába és fosszuk ki. Miután végeztünk, szaladjunk vissza a fáklyával poroszkáló őrfajzathoz, és helyezzünk el egy ütést a tarkóján. Lord Ember szobája előtt még egy őr áll, öt is altassuk el. Törjük fel a zárat, majd menjünk be. Itt üssük ki az uraságot, ami után kedvünkre garázdálkodhatunk. Amennyiben végeztünk a fosztogatással, olvassuk el a naplót. Menjünk oda az asztalához, és a nem égő fáklyát fordítsuk el! Ugorjunk ki az ablakon, majd a párkány szélén pihenő gyűrűt vegyük fel, vessük magunkat a mélybe, és a ködön keresztül irány vissza a Kastély külső része. A nyugati oldal felé haladva menjünk le a pincébe, ahol most már nyitva van a rács! Vegyük magunkhoz a dolgokat a Vaultból, majd osonjunk ki az épületből pontosan ugyanúgy, ahogy bejutottunk. A főkapun át távozzunk!

Első nap a városban: Garrett lakásán vagyunk. Egy szokásos tolvajtothon, próbazárakkal, gyakorlóbábuval, és egyéb nyalánkságokkal. Első dolgunk, hogy eljussunk Black Alley-be, az orgazdánkhoz. A szökőkútból vegyük ki a nyílakat, majd bandukoljunk tovább. Ez egyszerű, csak meg kell nézni a térképet. Mikor meglátjuk a vörös kéznyomokat, nyert ügyünk van. Vigyázzunk, mert a városi őrség körözési listájának élén vagyunk, tehát ne botoljunk egyik Watchman-be sem. Tehát a piros nyomokkal díszített sikátor legutolsó háza Heartless Perry-é, oda kell bemennünk. Lady Elizabeth emberei megszorongatták, így nem veszi meg tőlünk a Bloodline Opalt, és még a nevünket is elmondta a verés után. Nagyszerű. El kell jutnunk Stonemarketbe, kikerülve a Lady embereit. Vissza a lakásunkhoz, onnan már látni a három embert, aki vár ránk. Guggolva osonjunk a bal oldalukra, az ott lévő ládára másszunk fel, majd innen a tetőre. Ereszkedjünk mögéjük. Amennyiben nem akartok szöszmötölni, bevághattok közéjük egy Flash Bombot, és eliszkolhattok mellettük. Megérkezünk Stonemarket Plazába, rögtön jobbra, a sikátoron végigmenve kiérünk egy kis bokorszerűséghez. A jobb oldali falon egy ködös ajtó van, ezen menjünk át. Stonemarket Properben vagyunk most. Hallgassuk ki a két tolvajt, majd lopjuk el az egyiktől a térképet. Ezután az északi lépcsőkön. Itt két Hammer járőrözik, egy a nyugati, és egy a keleti „lelátón". Mindkettőt üssük ki, és hallgassuk az alattunk folyó beszélgetést. Miután ezt megtettük, járjunk körbe a karzaton, és fosszuk ki alaposan. Ezután menjünk le a nagy csarnokba, amelyet az előbb még fölülről szemléltünk, iktassuk ki a hammerität, olvasgassunk és raboljunk. Induljunk keletre, a kertbe. Itt is van őr, de nem mondom el, mit kell vele/velük csinálni... A lépcsőt másszuk meg, a tetején lévő ajtó Griedus szobájába vezet. Simán hátba támadhatjuk őket, majd fosztogassunk, és ne feledjük el az asztalon található apró kalapácsot. Távozzunk ahol bejöttünk, utána a keleti oldalon lévő barakkba menjünk be. Várjuk meg a beszélgetés végét, és az itt maradt őrt iktassuk ki. Induljunk a keleti lépcsők felé, és ott is üssük le a böklászó Hammert. Fent lesz még egy örködő emberke, tegyünk vele is hasonlóan. Fosztogassunk, majd vissza a lépcsőkhöz, és csekkoljuk a rácsot. Másszunk át a lyukon, és a hálóteremben találjuk magunkat. Üssük ki mindkét Hammert, lopjunk, majd irány vissza a kertbe, onnan pedig a West Courtyardba. Itt hallhatunk egy beszélgetést

a Hammerite épület jobb oldalán indulunk el, le a sikátorba, majd a másodikból lesz Bertha boltja, ahova indultunk. Itt kapunk egy üzenetet, miszerint valaki akar velünk találkozni Terces Courtyardban. Vissza Stonemarket Plazába, és az északnyugati részén megtaláljuk a helyet, amelyet keresünk. Sétáljunk a szoborhoz. Választhatunk, melyik küldetést csináljuk meg először: a Pagan vagy a Hammerite helyet fosztjuk ki előbb?

TIPP!
Mindent lopjunk el, ami csillog. Nem volt hely az összes zsákmány helyének leírására, de ettől kezünk ne legyen kevésbé enyves!

3. St. Edgar's Eve

A Hammer küldetést vállaltam el először, ehhez vissza kell menni Stonemarket Properbe, és a hatalmas főkapun besétálni. Egy őr grasszál, egy pedig a főbejáratnál álldogál, mindkettőnek ugyanazt a sorsot szánjuk: pár órás alvás. Tolvajelkű egyének vagyunk, így a katedrális bal oldalán másszunk be az erkélyen keresztül. Menjünk fel Dreptről, ezután vágjuk kupán mindkét embert (a papot nehezebb kiiktatni, vessünk be minden eszközt, nehogy észrevegyen minket). Menjünk be a kapun, amelyet őrzött. A csevegés közben oltsuk el a fáklyát, hogy kényelmesebben mozoghassunk. Innen északra, nyugatra és délre van egy-egy őr/munkás, akik mind arra várnak, hogy reggel fájó fejjel ébredjenek! Olvassuk el a délen kiütött fazon melletti jegyzetet. Induljunk északi irányba tovább, akármelyik ajtón át. Fejünk fölött van az ellopandó ereklye. Még nem szerezhetjük meg sajnos, inkább menjünk fel a lépcsőkön, kólintsuk fejbe a kósza Hammert, majd a következő lépcsőkön le, és üssük ki a járőrt. Menjünk be a raktárba, és vigyünk minden ingóságot. Hagyjuk el a helyiséget, szaladjunk nyugatra, be a következő szobába. Fosszuk ki és kapcsoljuk le a villanyt, majd menjünk át Inspector Drept szobájába. Innen is kifele, és északi irányba botorkáljunk tovább. Az Undead sütögetés után üssük le a papot, majd indulás észak

felé, és használjuk a Stamping Machine-t. Pár másodperc elteltével vegyük magunkhoz a produktumot, és irány vissza a Reliquary-be. Helyezzük be a kis kalapácsot és a frissen szerzett fogaskereket a helyére, és nézzük, ahogy leereszkedik a ketrec. Innen már csak annyi a feladatunk, hogy a bejáraton keresztül elhagyjuk a St. Edgar katedrálist. Mivel mindenkit leütöttünk, tiszta az út kifelé.

TUDTAD-E?
Ghosting-olva, akár 200 óra is lehet a teljes végigjátszáshoz szükséges idő.

Második nap a városban: A következő küldetéshez vissza kell mennünk South Quarterbe, és meg kell keresnünk a kutat. Ez a zöldségessel szemben állva, balra lesz, egy törött rács mögött.

4. Into the Pagan Sanctuary

Elöljáróban csak annyit, hogy a zsákmány gyakran szikla mögött, vagy egyéb jól elrejtett helyen lesz pihentetve, tehát a sasszeműek előnyben vannak ennél a missziónál. Miután az emberek befejezték a bájcsevelyt, le kell szednünk mindhármat. Először a hátunk mögötti érmét kaparjuk össze, majd szépen sorjában intézzük el ezeket a gazfickókat. A kiindulási pontra állva induljunk balra, ahol a Pagan őr lenyomta az egyik gazembert. Nem kérdéses, hogy ki került ki győztesen a csatából, takarítsuk el a maradékot óvatosan. A Pagan sámánt is iktassuk ki, majd bent, a beszélgetős csajok közül az ott maradt leányt is vágjuk kupán. Természetesen - mint mindig - most is kutassunk át mindent, és lopjuk el, ami mozdítható!
Az alagutak északkeleti végén átjuthatunk a Sewers-be. Gyorsan másszunk fel akármelyik szélére a csatornának, ahol járőrözni fog egy férfi, egy nő, és Leafer, akinél az áhított Pagan térkép van. A lényeg itt annyi, hogy ne menjünk le a vízbe, mert egy egész hatalmas vízibolha mászkál odalent, és nem tesz túl jót az egészségünknek. Óvatosan iktassuk ki a három személyt, és fosztogassunk, majd ha végeztünk, északon keressünk egy létrát. Felette sűrű köd, ez vezet fel a Pagan Sanctuary-be! Itt két őr botorkál, üssük le, majd rejtsük el őket. Másszunk fel a lyukas tetőre a fejünk fölött, és kleptománkodjunk egy kicsit a dobozoknál. Ennek befejeztével, déli irányba menjünk tovább. A sámánasszonyt csapjuk tarkón, keletre menjünk be óvatosan, mert hemzseg a Paganoktól, és az első emeletről lopjuk el az Ezüst Urnát. Vissza a fő folyosóra. Menjünk le a patakba, várjuk meg az árnyékban, míg a víziszörny elhalad, utána szabad utunk van. Keressük meg a leszakadt lépcsőket, és kapaszkodjunk fel rajtuk, fel a legtetejére, kövessük a párkányt, majd még egy szinttel másszunk feljebb, innen a csöveken haladva besétálhatunk a Factory fölé. Itt szerencsére csak az egyik Special Loot van, tehát vissza a patakba, és rohanás a nyugati oldalára (közben vigyázni a monszterre, nehogy észrevegyen)! Másszunk fel a létrán, így a Sanctuary északi felén találhatjuk magunkat. Olvassuk el a naplót, majd az ágy fölötti gerendákat átnézve megtalálhatjuk a második Special Lootot. Ugorjunk le csendben, és viseljük gondját a sámánasszonynak.
Fosszuk ki a ládát, és olvassuk el a papírost. Keleti irányban távozzunk. Itt két járőrködő Pagan lesz majd, próbáljuk meg úgy leütni az elsőt, hogy ne figyeljen a második, utána már úgyis mindegy. Másszunk át a tábortüzes terembe, és az ott álldogáló embert üssük le. Innen menjünk tovább észak felé, majd az itt kolbászoló őrt is vágjuk kupán. Olvassuk el az ajtófélfára tűzött jegyzetet, ezután szerezzük meg ezt a kincset, amely egy szép bogár, méghozzá bronzból. Vissza a nyugati szobába, másszuk meg a lépcsőket, fent egy Pagan néni van, vigyázat! Nyugatra, a gerendáknál egy szép szobor pihen, zsákmányoljuk! Ugorjunk le a földszintre, és északra indulunk el a Taproot barlangba vezető lépcsőhöz, amelynek aljában egy őr járkál, aki csak arra vár, hogy tarkója találkozzon a mi furkósbotunkkal! A folyosó végén meglátjuk a hatalmas oltárt, amely körül egy szörny ólálkodik és egy sámán álldogál. Egyszerű: lőjünk egy Water Arrow-t a „VÍZ"-jelre, egy Moss Arrow-t a „MOHA" jelre, majd mikor elhalad az Ent, egy fejlövéssel intézzük el a nőt, és vonszoljuk az oltár „VÉR" részére. Kinyílik a zármechanizmus, és elvehetjük a Paw-t, amiért jöttünk. Készüljünk fel a pálya végére, amennyiben nincs meg minden szükséges Loot, menjünk vissza keresgélni, MIELŐTT még elvennénk a Paw-t. Amennyiben már nálunk van, nem mehetünk vissza a Tunnels-be! Irány vissza a legelső helyiség, ahol felbukkantunk a Sanctuary-ben, és Mission Accomplished!

Harmadik nap a városban: Kedvünk szerint váltsuk pénzre zsákmányainkat, töltsük újra készleteinket kedvenc orgazdánknál és tolvajkellékesünknél. Ezek után irány Terces Courtyard, amely Stonemarket Plazában van még mindig. Itt találkozunk Artemus-szal, akit követve bejuthatunk a Keeper Library-be.

Keeper Library: Itt akárhova mehetünk, kivéve a Tiltott Könyvtárat (Forbidden Library)! Mivel ez nem egy küldetés a szó szoros értelmében, ezért rátok bízom, merre mentek, de ne lopjatok tőlük túl feltűnően, és ne bántsátok a Keepereket! Keressünk a „Dark Age"-re utaló nyomokat a nyitott könyvekben, ezután beszéljük Artemus-szal, és Isolde-dal. A Hammerek hagytak nekünk egy levelet, ezt is tanulmányozzuk. Nyissuk ki Isolde Glyph-jét, és távozzunk, ha végeztünk a Keeper könyvtárral. Innen sipirc vissza South Quarterbe, és szaladjunk a Docks-hoz vezető kapuhoz. Még mindig zárva lesz a karantén miatt, de tőle balra egy Glyph-et használva átsurranhatunk.

The Docks: Hely hiányában ismételten nem írom le túl részletesen ezt a kerületet, de dióhéjban el tudom mondani, mi merre van. Először is a Főutcán nyugatra indulva egy őrrel találkozhatunk majd, üssük le vagy kerüljük ki, majd az utca végén a boltban töltsük fel készleteinket, és vegyük meg a „Climbing Gloves"-t potom kétezer aranyért. Innen induljunk déli irányba, mígnem két cseverésző őrbe nem botlunk. Hagyjuk, hogy befejezzék mondandójukat, aztán osonjunk át a fődokkba, ahol az Abysmal Gale dokkol. Előtte viszont két őr és egy járókelő mászkál. Nekem tolvajmódon, egyenként körülbelül fél órába telt „levadászni őket". Amennyiben szabad az út, nyomás a hajóra.

Abysmal Gale: Ez sem küldetés, csak annak látszik. Viccet félretéve, egyetlen dolgunk van itt, hogy a raktérben elolvassuk a nyilvántartást, és valamilyen nyomot találjunk a Compendium of Reproach-hoz. Tele lesz a hajó bendője jóllakott, oldszkúl zombikkal, akik egy-két Flash Bomb-tól simán padlóra kerülnek. Itt sincs túl sok magyarázniváló: le a hajó rakterébe, nyomozni. Miután teljesítettük feladatainkat és kaptunk egy újat, elhagyhatjuk a hajót!

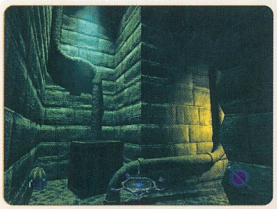
5. The Sunken Citadel

Én azt mondom, menjünk le a föld alá. A kiindulási pont környékén van a lejárat, a főtáról nyíló egyik kis beugróban. Miután a pályára megérkeztünk, induljunk el, és figyeljük a piros jeleket, amelyeket az itt eltűnt Keeper hagyott maga után. A nagy teremben, az elolthatatlan tűz körül két Kurshok őrjáratozik. Mindkettőt csapjuk kupán és hajítsuk őket az árnyak közé. Amennyiben elintéztük őket, iszkoljunk nyugatra, majd délre a járaton keresztül. Itt egy patkányfajzat őrködik, akit a szokásos módszerrel vonjunk ki az egyenletből, majd olvassuk el a feljegyzést. Innen a keleti „ösvényen" távozunk, mely az arénába vezet. Menjünk csak el a lépcsőkig, ahol két egérszabású beszélgetését hallgathatjuk ki. Várjuk meg, míg berohannak a terembe, hogy megdézsmálják a Kurshokok tojásait. Amint alábbhagy a csatazaj, óvatosan belopakodhatunk. A harcban általában egy túlélő akad, így akárki is legyen az, könnyűszerrel elintézhetjük. Most már nyugodtan kirabolhatjuk ezt a helyiséget is. Középen le lehet menni, egy szertartásterembe, ahol Special Lootot is találhatunk, egy őr mellett. Menjünk vissza a „felszínre", majd déli irányba poroszkáljunk tovább. A kéklang teremből nyugatra távozzunk, innen északra, majd északnyugatra, ahol egy patkány járőrözik. Leütése után délre, majd nyugatra. Ne felejtsetek el zsákmányolni szorgalmasan, így a földrajz óra folyamán sem! Itt megtalálhatjuk a „ködös folyosót", amely átjárót képez a pálya második felére. A másik út pedig zsákmányhoz vezet. A Citadel Core-ban vagyunk most, induljunk keletre, a fürdőhelyiségbe. Megvárhatjuk, míg a két Kurshok befejezi a beszélgetést, és egyenként, csendben leszedjük őket, vagy nemes egyszerűséggel közéjük dobunk egy Gas Bombot, míg cseverésznek. Innen távozzunk déli irányba, majd a könyvtárba, egyenesen tovább. Menjünk le a lépcsőn. Két Pagan és két Kurshok harcolt a könyvtár elárasztott előterében. A túlélőket, vagy túlélőt szokásos módon vágjuk fejbe, majd dobjuk az árnyékba. Raboljunk, mint Brick Top a Blöffben, utána fel a lépcsőkön, természetesen a könyvtár irányába. Két őr járkál bent a polcok között, ügyhogy nagy elővigyázatossággal szabaduljunk meg tőlük. A délnyugati sarokban egy ajtó, ezen át eljutunk az eltűnt Keeper maradványaihoz. Olvassuk el a naplóját, és vegyük magunkhoz az eltűnt Glyph key-t. Menjünk vissza a könyvtár előterébe, és másszuk meg a nyilvánvaló falat (keleten, hatalmas nagy ablakszerűséggel), a nemrég vásárolt kesztyűnk segedelmével. Két Kurshok lesz itt, szóval maximális óvatossággal időzítsük akcióinkat. Miután mindkettőt lenyomtuk, az északnyugati kijáraton továbbhaladva még egy őrbe ütközünk. Őt is altassuk el csöppet. Gyerünk északra a trónterembe. Egyszerűen az erkélyen menjünk körbe, lőjünk egy Moss Arrow-t a csillárra, ugorjunk rá, és vegyük el a koronát. Ezt észreveszik, de mi csak ereszkedjünk le, ha szükséges lőjünk még egy adag mohát a lábunk alá, és raboljuk ki a maradék két ládát! Ennyi volt, végre megyünk Moira özvegy házába! Térjünk vissza oda, ahol bejöttünk a pályára.

Negyedik nap a városban: Úgy juthatunk el az Overlook Mansion-be, hogy a bolttól, ahol a mászókeszтyűt vettük délre fordulunk, és a két őr elintézve elkötjük a kis csónakot a dokk bal oldaláról!

6. The House of Widow Moira

Szóval a legtitkosabb nem titkos helyen kötünk ki, és a lift segítségével rögtön indulunk is felfelé. Egy őr poroszkál majd erre, őt vágjuk fejbe. A következő helyiségben épp ketten kártyáznak, majd az egyik elindul fel, a lépcsőkön, a másik pedig marad a helyén. Az ülő bácsit mondjuk egy Gas Arrow-val altassuk el, és fosszuk ki a környékét. Menjünk utána fel, majd ki a szabad térre. Itt három ember őrjáratozik, úgyhogy nagyon óvatosnak kell lennünk. A nagyobb kaland kedvéért a főbejáraton osonjunk be a villába. Mindhárom őrt vágjuk kupán, csupán időzítés és ritmusérzék kell a sikerhez. Akik nem óhajtanak szöszmötölni, felmászhatnak a mászókeszтyű segítségével a főbejárat fölé. Szóval miután kiiktattuk az őröket, piszkáljuk meg a zárat, és voilá, bent is vagyunk. Bent várjuk meg, míg az egyik ember elandalog, és a másikat intézzük el. Menjünk délre, osonjunk el az üldögélő fickó háta mögött, majd nyugatra, az üvegajtón keresztül távozzunk. Óvatosan lopkodjuk körbe, de nagyon, nagyon vigyázzunk a macskára! Kellemetlen nyávogásokat eresszthet el, amennyiben belebotlunk. Menjünk vissza a hallba, onnan pedig északra. Itt sok zsákmányra tehetünk szert, majd fordulás nyugatra, a lépcsőkön botorkáljunk fel. Az itt állomásozó őrt csapjuk tarkón, majd lopkodjunk el mindent, és végül keletre indulva folytassuk utunk a folyosón. Déli irányban lesz egy szoba egy alvó nővel, és jelentős zsákmánnyal. Megint csak a déli ajtón kell távoznunk a nappaliba, ahonnan a változatosság kedvéért újfent déli irányban kell távoznunk. Nyugatra, a vendégszoba felé kell mennünk, ahol két ember épp az özvegy kirablásán tanakodik. Micsoda gazemberek. Mégis ki képes ilyesmit tenni? Ööö… Oké, szóval, ugráljunk egy kicsit, csalogassuk ki az egyiket, üssük le, utána a másikkal is tegyük ugyanezt. Zsákmányoljunk, amit lehet, majd vissza a földszintre, és a lilaködös folyosón menjünk át Overlook Properbe. A nyugati oldalon kezdünk, előttünk a kör alakú terem. Várjuk meg mindkét beszélgetés végét, majd induljunk el északi irányba, balra. Üssük le az őrt, majd vissza a nagy terembe. A szolgálólány is visszanéz majd, így őt is gyorsan leütheтjük. Gyerünk északra a galériába, a zsoldost természetesen nyomjuk le. Nincs sok zsákmány, de jegyezzük meg, hol van a hely, később járunk még erre. Menjünk is ki innen kelet felé, a konyha irányába. A szakácsot most is vágjuk kupán. Dél felé van az étkező, egy lánnyal, egy üldögélő őrrel és egy macskával benépesítve. Intézzünk el mindet maximális diszkrécióval, majd „szálljunk" dél felé. A zárt ajtót piszkáljuk meg, és raboljuk ki a dolgozószobát. Menjünk vissza a nagy lépcsőkhöz a kör alakú termen kívül, és másszunk a tetejére. Két őr strázsál itt, úgyhogy szépen, kímérten üssük le őket. A keleti ré-



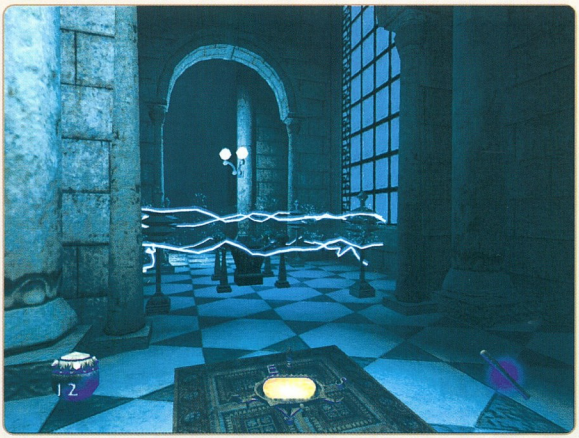
Nyíl-vessző-futás

Blackjack
Az elsődleges és legalapvetőbb fegyver. Semmi extra, csak egy vaskos bot, amellyel ellenfeleket iktathatunk ki anélkül, hogy megölnénk őket. Ez a legtöbbet használt eszköz az egész játékban.

Dagger
Az előző két játékban még kard csüngött az oldalunkon, de az kilóg az árnyékból, úgyhogy lecseréltük. Hatékonyan támadni ugyanúgy lehet vele, mint a Blackjackkel, de ez halálos sérülést okoz.

Bow and Arrows
Gyakran esik meg, hogy nem rövidtávon kell ügyeskednünk, hanem nagyobb hatótávolságon kell pontosnak lennünk. Erre tökéletes az íj, hatfajta nyílvesszővel megtámogatva.

- *Broadhead Arrow*
  A totális "alapnyíl". Kiváló eszköz zajkeltésre vagy gyilkolásra (egyetlen fejlövés az óvatlan ellenséghez, és meghal; harc közben több lövéstől halnak csak meg). Fából kihúzhatjuk, maximum harmincat cipelhetünk magunkkal.
- *Fire Arrow*
  Piros tűzkristályból van, ölhetünk vagy fáklyákat és gyertyákat gyújthatunk segítségével. Tizenötöt tömhetünk tegezünkbe.
- *Gas Arrow*
  Elég keveset találni a szabadban, de tökéletes ellenfeleink távolról történő elaltatására. Egyszerre ötöt vihetünk a küldetésekre.
- *Moss Arrow*
  Mohás nyílvessző, a földre lőve halkíthatjuk lépteink zaját, ellenfeleink arcába lőve alaposan megzavarja őket. 20 darab lehet nálunk maximum.
- *Noisemaker Arrow*
  Mint a neve is mutatja, zajkeltésre alkalmas nyílvessző, ellenségek csalogatására kitalálva. 5 darab fér tegezünkbe.
- *Water Arrow*
  A legtöbbet használt nyílvessző, fáklyákat, gyertyákat, kandallókat és kemencéket lehet eloltani vele. Ha egy Moss Arrow-ból alakult mohaszőnyeget ezzel meglövünk, annak nő a területe. Egyszerre 25 lehet nálunk.



szen szobák vannak, bennük három ember. Egy idő után kiront az egyik, ezt használjuk ki, majd a maradék kettő is különválik, így őket is kiiktathatjuk. Keressük meg a spirális lépcsőt, fent van Moira özvegyasszony, vigyünk neki egy üveg bort a konyhából, ezután a kör alakú terem karzatán északra futva menjünk a lakószobákba, és játsszuk le a fonográf üzenetét. Vissza a földszinti dolgozószobába, az íróasztal alsó részén nyomjuk meg a gombot, és tűnés innen a Galériába! Menjünk le a lifttel, majd be a titkos szobába. Vegyük el a Compendiumot, és a ládából a pénzeszsákot (az özvegy csődbe megy e nélkül, az Expert szint teljesítéséhez viszont elengedhetetlen, hogy ellopjuk)! Menjünk vissza a kis csónakunkhoz, hogy befejezzük a pályát.

Ötödik nap a városban: Irány a Forbidden Library, most már szabad út vezet oda. Új feladat: be kell törnünk az óratoronyba! Mindenek előtt adjuk el a zsákmányt, és vegyünk felszerelést. A Kurshok Koronát ne adjuk el, mert akkor a játék későbbi részében nem kell majd visszalopnunk. Irány a Stonemarket Plaza északkeleti sarka, keressünk szép nagy csöveket, kéken világító Glyph-fel. Másszunk fel, majd a csövön lopakodjunk be.

7. Killing Time

Alapjában véve csak lefele kell haladnunk, menekülési tervre sincs szükség, mert ha teljesítjük a feladatunk, egyből végzünk. Nyomás ki a csőből, majd le a jobb hátsó sarokban álló létrán. A járat végén megérkezünk egy nagyobb terembe, ahol két óriási inga leng. Óvatosan, nehogy összezúzzon minket! Két Hammer járkál itt fent, mindkettőt rakjuk az árnyékba. Az északkeleti falon fent egy gyémánt fogaskerék van, másszunk fel érte, ugyanis ez egy Special Loot. Az északkeleti sarokban ugyancsak egy létra van, ereszkedjünk le rajta. A járőrt szedjük le, majd a folyosó déli végén található íróasztalt fosszuk ki, itt lesz a második Special Loot, és nézzük meg a tervrajzot.

Keressük meg a keleti ajtót, és irány a hálóterem. Itt egy munkás van, üssük le. Rengeteg zsákmánytárgy van itt, ne szalasszunk el egyet sem. Vissza a nagy folyosóra, ahol az íróasztal volt, és az északkeleti ajtón menjünk be, majd a lépcsőkön le. Itt két őr lesz majd, könnyű préda mindkettő. Az északkeleti sarokban szoba zsákmánnyal, a központi helyiségben szellőzőjárat kinccsel (Expert szinten 55-60% kincs a szükséges mennyiség, mert a földszintről szinte lehetetlen visszajutni). Ezután vagy a lifttel, vagy a létra segítségével ereszkedjünk egy szinttel lejjebb. Innen le kell jutnunk a padlóra. Falmászó kesztyűvel vagy csöveken ereszkedve érjük el a „földszintet", majd a lenti őrt üssük le. Három pap figyeli különböző magasságokból a terepet, bí kerful! Keressük meg az egyik sarokban a „lilakódos" átjárót a Lower Clocktowerbe! Vigyázat, mert zajos fémpadlók vannak mindenütt! Jobbra kanyarodik a járat, majd az északkeleti részén lehetőség lesz északra fordulni. Tegyünk is így, majd le a létrán, üssük ki az őrt. Körben haladva az egyik sarkon egy pap lesz, őt is üssük le és lopjuk el azt a tárgyat, amit szemlélt, ezzel megvan mindhárom Special Loot. Az északkeleti sarkon egy lift van, ereszkedjünk le. Két őr van egymás mellett, úgyhogy kénelmesen dobjunk közéjük egy Gas Bombot. Az asztalról nyúljunk le mindent, kellően sötétítsük el a helyet. Egy harmadik emberke is járkál délnyugatra. Kövessük a folyosót még egy liftig, és ereszkedjünk a pincébe. Itt, a felső karzaton két ember található. Üssük le és zsebeljük őket ki. Az értékeket vihetjük innen fentről, azonban a karokhoz és szelepekhez még ne nyúljunk. Lent van három őr. Először szedjük le a magányost, majd dobjunk gázt a maradék kettő közé. Amennyiben megvan a szükséges mennyiségű Loot, húzzuk meg mindkét kart és tekerjük el a szelepet (sorrend: Coal Dispenser, Steam Release Lever és Halting Mechanism)! Hangos, feltűnő bumm.

TIPP!
Legyünk jóban a Pagan-ekkel és a Hammerekkel is, így kevesebb helyre kell figyelnünk a városi böklászásaink során.

Hatodik nap a városban: Gyorsan rohanjunk vissza a Keeper Library-be! A városban káosz van az óratorony romba dőlése nyomán, de mi csak szaladjunk a szokásos Glyph-hez, amely a könyvtárba vezetett minket mindig. Azt nem mondom el, mi történt, de most még a Keeperek is ránk küldték az Enforcereknek nevezett bérgyilkosaikat. Könnyen kikerülhetjük őket. Személy szerint odacsaltam őket a Hammerekhez, akikkel Allied státuszban voltam, vagy egyenest az orgazdámhoz rohantam az Old Quarterbe, nem törődve az engem üldözőkkel. Megérkezve gyilkosság színhelye fogad minket, találjuk ki, mi is történt. Keressünk nyomokat. Ezután irány South Quarter, a saját lakásunk a cél (a dokkokon keresztül gyorsan hazaérhetünk, a Glyph-ek most nem működnek). A lakásunkban nyírjuk ki az Enforcert, majd a gyakorlóbábu környékén olvassuk el a feljegyzést. Irány Black Alley, ott nyílik egy titkos portál Old Quarterbe. Innen északkeletre, majd jön az átvezető mozi. Rettentő sebesen vissza a Keeper Library-be, Stonemarket Plazába. A Glyph nem működik, ezért másszunk fel a felette lévő ablakba. Szerezzünk térképet, és menjünk Orland irodájába.

8. Brethren... and Betrayers

Az északi toronynál kapjuk kézhez az irányítást. Ereszkedjünk le a szellőzőn, majd a két embert hagyjuk távozni. Menjünk be a Council Chamberbe, ahol egy Elder bóklászik, üssük ki gyorsan. Innen sipirc délre, és szedjük le a szobrot szemlélő Keepert. Innen menjünk fel az Elder Library-be, ahol még egy férfit kell lecsapnunk. A déli falon (ahol a használaton kívüli Glyph van) másszunk fel és gyűjtsünk be egy Special Lootot (a másodikat elvitték a Scribe Roomba)! A szoba északkeleti sarkából másszuk meg a délre vezető lépcsőket, fent egy fáklyás vár majd minket! Innen nyomás délre, az előbb említett Scribe Roomba, a pódium mon van a könyv. Nyugatra induljunk a folyosón, és üssük ki a két őreget, majd térjünk be az étkezőbe (ajtó a nyugati falon). Fosszuk ki a helyiséget, amelyet egy ember lent, egy pedig fent a „gangon" figyel. A karzat keleti oldalán nyílik egy ajtó a hálótermekbe, úgyhogy menjünk is oda. Mindössze ketten vannak bent, nem okozhatnak túl nagy fejfájást. Az északi oldalon lévő ajtó Artemus szobájába vezet. Fosszuk ki, de nehogy elfelejtsük a Keeper Ringet magunkkal hozni. Hagyjuk el a szobát, és menjünk fel a hálóterem második szintjére. Itt járjunk körbe addig, amíg egy érdekes mélyedést nem találunk a falon. Itt használjuk az előbb ellopott gyűrűt. Bejuthatunk Orland szobájába, ha felmegyünk a frissen megnyílt lépcsőkön. Nézzünk körül a First Keeper rezidenciáján, vigyünk minden mozdítható dolgot, és olvassuk el a naplóját

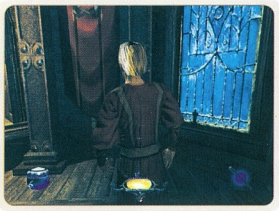
is. Azt a piros Glyph-et el kell pusztítanunk, hogy kinyíljon a többi! Egyszerűen csak lőjünk rá egy Fire Arrow-t, hogy megolvassza. Most már visszamehetünk az Elder Library-be, és használhatjuk a Lower Library-be vezető Glyph-et! Ezt tegyük is meg minél előbb! Nem kell félni, nem lesznek itt lent ellenségek, tehát akár csoszoghatunk is, ha kedvünk úgy tartja. Induljunk kelet felé, a Hall of Statues-ba. Ne kérdezzetek semmit, de oltsatok el minden fáklyát itt és az északi szobában is. Menjünk északra, majd keletre, a könyvtárba. Fosztogassunk, és oltsuk el az összes fáklyát, gyertyát. Menjünk vissza a Lower Library bejáratához, majd nyugatra Caduca szobájába. Tisztítsuk meg a szobát a sok értékes szemétől, majd olvassuk el a szobor szájába tűzött jegyzetet. Elolvasása után vissza a Hall of Statues-ba. Most már érthetitek, miért oltottuk el a fáklyákat. Négy-öt ilyen másztál itt, úgyhogy nagyon óvatosan! Menjünk a Library-be az előbb memorizált úton, itt használjuk a Glyph-et, hogy befejezzük a pályát.

Hetedik nap a városban: Az Enforcer-ek még mindig a nyomunkban vannak, vigyázat! Csekkoljuk a térképet, és ez alapján induljunk el Auldale-be! Inspector Drept lakására kell mennünk (emlékezzünk csak: a St. Edgar katedrális kirablásakor jártunk az ő irodájában is)! Egyszerű, csak a pubig kell eljutnunk, és ott a kalapáccsal díszített ablakot kell megközelítenünk, vigyázva az őrökre és Paganokra. A látogatás után kapjuk a fülest, hogy a Shalebridge Cradle-t kell megnéznünk bővebb infóért. Irány Old Quarters, ahol a térképet használva könnyen megtalálhatjuk. Térkép ehhez a küldetéshez Fort Ironwood alatti katakombákban, az Architect sírjában található. Nem muszáj megszerezni, a Cradle e nélkül is feltérképezhető!

9. Robbing the Cradle

Készüljetek fel, mert ez a játéktörténet egyik legfélelmetesebb pályája. Simán elmenne

akármelyik Silent Hill epizódjának. Már az alapszitu is durva. Egy hajdani árvaház, amelyet egy őrültek házává bővítettek, majd az egész leégett és elhagyatott lett. Félelmetesebb lesz, mint akármelyik horrorfilm, vágjunk a közepébe (mazochisták, és erős szívűek játsszák éjszaka, kizárólag a monitor fényénél)! Induljunk el jobbra, és a lefele vezető csapóajtót keressük meg. Nyissuk ki, és másszunk be. Menjünk északra, majd keletre, és menjünk fel a lépcsőkön. Ne figyeljetek a hangokra. Fent irány észak, és a következő lépcsőket is másszuk meg. Mondom, hogy ne figyeljetek a hangokra! Menjünk be a padlás ajtaján. Nézzük meg itt a festményt, amely a földön van nekitámasztva valaminek. A kislány szelleme (aki mellesleg kiköpött Gamal, a Keeperektől) a segítségünket kéri, hogy „kiszabadulhasson". Sipirc le a második spirállépcsőn, és itt keressük meg a Health Potiont és az Oil Flasket. Menjük keleti irányba, raboljuk ki a Treasurer's Office-t, majd vissza nyugatra a Lobby-ba, le a lépcsőn, ezután fel a nyugati lépcsőn a hálóterembe. Ennek kifosztása után futás vissza a Lobby-ba, nézzünk körül, majd az északi kijáraton távozzunk onnan is. A rácsos kapu zárva, de a létrák segítségével lejuthatunk a Storm Cellarba. Innen induljunk nyugatra, és a polcokon keressük meg a Lauryl vérét tartalmazó fiolát! Ebből a teremből dél felé kell botorkálnunk, hogy megtaláljuk a generátor termét. A biztosíték kiment, így dobjuk el. Keresnünk kell egy újat,



hogy kinyíljon a rácsos kapu. Ez könnyű feladat. Emlékeztek a padlásra? Gyorsan futás oda, Lauryl szellemétől balra van pár tartalék biztosíték. Pakoljuk be a jót a generátorba. Voilá: ismét van áram! A vért tartalmazó fiolát vigyük a Lobby-ba, és az egyik szennyvízcsőbe dobjuk bele! Innen megint az északi ajtón át távozzunk, de most már kinyithatjuk a rácsos kaput is! Nyomás az Inner Cradle-be. Megnyugtatásképpen: a pálya összes ellensége itt lesz bent... Kilenc darab zombi lesz itt, akiket szenteltvízzel, Flash Bombbal, vagy Fire Arrow-val tudunk likvidálni. Nem érdemes nem kilőni őket, mert nagyon sok fejfájást okozhatnak nekünk. A Hall of the Records pultjánál megnézhetjük, hogy melyik cellába melyik beteget dugták be, és hogy mi volt a „hobbijuk"; ezt jó megjegyezni, mert később még fontos lehet. Innentől úgy veszem majd, hogy kinyírtátok az élőhalottakat (hmm, bizarr). Tehát sorban kutassátok át a cellákat egytől kilencig, és vigyetek mindent, ami mozdítható. Derítsétek fel a terepet, később, mikor szükség lesz az ismeretére már ezt nem tehetitek meg. Nézzünk le a hullaházba, fel a Seclusion Chamberbe és fel az obszervatóriumba. A maximális zsákmányhoz szükség van ezekre. Miután kitakarítottuk az Inner Cradle-t, menjünk vissza az ötös cellába. A furcsa falat bontsuk meg, vegyük ki Lauryl hálóingjét, majd vigyük le a hullaházba, és a krematóriumban hamvasszuk el. Ezután megtudjuk, hogy mehetünk vissza a múltba, ahol még ép a Cradle, és megkereshetjük a lány naplóját, plusz találhatunk infót a vén banyáról! Tanácsolom a viaszálarcot a sokkterápiás teremből, amelyet vigyünk fel a Seclusion Chamberbe, és adjuk a fellógatott bábura. Itt mindenképp mentsünk, mert ha elkapnak, visszatérünk a jelenbe, és keresgélhetünk további tárgyak után, amelyek visszadobnak megint a múltba. Ebben a korban az egész Cradle zöldes árnyalatot kap, és a matt fekete személyzet is figyel állandóan. Nem szabad elkapniuk minket! Aranyos plusz, hogy fegyvertelenek vagyunk. Fel kell mennünk a Nursery Towerbe. Mikor ott vagyunk fent, a terem jobb oldalán kell guggolnunk, úgy kell elosonnunk a végébe. Ott lesz Lauryl naplója. A pulpituson pedig infó a banyáról! Amint ez megvan, irány a krematórium, és égessük el a könyvecskét! A sokkterápiás terem felé menjünk, és nézzünk be a Lobotomy Theatre-be. Amikor nem figyel az őr, csenjük el a kerekes kocsiról a tisztítófolyadék zöld üvegcséjét! Irány az Outer Cradle, közben vigyázzunk, el ne kapjanak. Menjünk fel a padlásra,

TUDTAD-E?

A játékot FPS- és TPS-nézőpontból is irányíthatod.

Batman-nek is voltak játékai

Flash Bomb: Ez a kis kütyü egy kegyetlenül fényes villanást produkál becsapódáskor. Aki belenéz, pár másodpercre megvakul (minket kivéve). Az előző játékokhoz képest itt nem lehet hátulról leütni az ellenfeleket ebben az állapotban. Cserébe viszont kiválóan alkalmas a zombik és élőholtak elpusztítására. Egyszerre 20 lehet nálunk belőle.

Explosive Mine: Elhelyezése után pár másodperccel élesedik ez az akna, amennyiben rálép valaki, annak fájdalmakat fog okozni - minket is beleértve. Öt darabot vihetünk a küldetésekre.

Health Potion: Ez az ital nyolc egységnyi sérülést regenerál. 10 üvegcsét cipelhetünk magunkkal.

Holy Water: Eldobva kis tócsát hoz létre, amely fél percig aktív. Csaljuk bele a zombikat, és végük.

Oil Flask: Ezt a sárga olajat tartalmazó fiolát eldobva egy csinos kis tócsa jön létre, amelyen mindenki elcsúszik rajtunk kívül. Magas helyek elé terítve vicces hatást kelthet (nekem egyszer egymás után három ellenség csúszott a vízbe). Egy Fire Arrow-t rálőve a tócsa átalakul egy tűzoszloppá, megégetve mindenkit körülötte. Öt fiola lehet nálunk.

Gas Bomb: A Gas Arrow-val ellentétben ennek nincs akkora hatótávolsága, viszont egyszerre több embert is el lehet vele altatni hosszú időre. Csalogassuk az ellenséget egy helyre (Noisemaker Arrow), majd vágjunk közéjük egy Gas Bombot. A hatás nem marad el.

Mechanical Eye: A második Thief játék kezdete óta hű társunk. A Fel-Le nyilakkal zoomolhatunk vele. Vaksötétben is nagy hasznát vehetjük.

és tisztítsuk meg a Lauryl vére áztatta padlót. Kövessük a szellemet a lila ködig. Innen menjünk vissza, le a Storm Cellarba, és zárjuk be magunkat a ketrecbe. Közel van ahhoz a polchoz, ahol Lauryl vérét megtaláltuk. Megint a múltban vagyunk. Nyomás fel a Staff Towerbe, most nem blokkolja az utat a sok törmelék. A szoba északi végén lift van, használjuk a feljutásunk érdekében. A személyzet asztalát dobbantóként használva ugorjunk ki az ablakon a mélységbe!

TUDTAD-E?

Garrett valaha a Keeperek rendjébe tartozott.

Nyolcadik nap a városban: Tökéletesen egyszerű a feladat: kövessük Lauryl szellemét, és útközben intézzük el a pár utunkba kerülő élőholtat. El kell mennünk Auldale-be a mozik után. A Pumping House Gamall rejtekhelye. A parkban el kell lopnunk Dyane amulettjét, melynek a Paganok nagyon nem fognak örülni. Vissza a Pumping House-hoz, eresszük le a vízszintet, és keressük meg a ködös bejáratot.

Gamall's Lair: Ez megint nem küldetés, csak annak látszik. Menjünk a következő terembe, majd a következőbe, másszuk meg a lépcsőket és olvassuk el a könyvet. Kolbászoljunk át nyugatra, a következő szobába, majd még egy helyiséggel nyugatabbra. A hálószobában, az északkeleti oldalon lévő könyvcsoportot nézzük meg. A bal szélső mozgatható. Titkos hely nyílik meg előttünk, ott húzzuk meg a kallantyút, gyalogoljunk északra, majd ki az erkélyre, és jön a cutscene. Utána használjuk a falon lévő Glyph-et. Tovább már nem is írom, egyrészt a helyhiány, másrészt mert innen már könnyű. A furkósbotunkkal most már leüthetjük a köszobrokat is. Ennek tudatában keressük meg a Chalice-t és a Paw-t, melyeket a Hammerite-októl és a Paganoktól loptunk még a játék elején. Az alagúton keresztül távozzunk, ha megvagyunk. Nyomás a múzeumhoz, a főbejárat éjszaka zárva, de az egyik oldalon van egy kis beugró, amely egy alagúthoz vezet.

Tolvajok mindig is voltak

A középkori tárgyalóteremben nem fogadták el nők, gyermekek és nem keresztény vallású emberek tanúskodását. A beismerő vallomás kicsikarásához gyakran alkalmaztak különféle kényszerítő eszközöket. Közkedvelt volt a *foghúzás*, az *ujjak eltörése* vagy *megégetése*. 1230-tól, az inkvizíció elterjedésével ezek a kínzások szinte mindennapossá váltak. Lopásért nem szabtak ki túl sok halálos ítéletet (kivéve a lótolvajokra). A tolvajokat inkább *közszemle előtti megalázásra ítélték*, vagy levágtak egyik kezüket, esetlek valamelyik szemüket szedték ki büntetés gyanánt. Néhány esetben meztelenül, egy emelvényen vitték körbe őket a városon, miközben nemi szerveiket korbácsolták. Sosem volt jó dolga annak, akit elkaptak a Hetedik Parancsolat elleni vétkességben. Ellenben a City Watch, vagyis a városi őrség ellen intézett támadást szinte minden esetben halálbüntetéssel torolták meg.

10. Still Life With Blackjack

Csendélet furkósbottal. Az egyik legtalálóbb pályacím. A bejárat előtt három őr botorkál, az egyiknél fáklya is van. Az egyik ácsorgó embertől csenjük el a kulcsot, és mikor a fényhordozó kimegy a képből, surranjunk be a múzeumba. A gyertyát fújjuk el. Olvassuk el a feljegyzést az asztalkán. Rengeteg zsákmány van itt, legalább 10000 arany összértékben. Az előteret fosszuk ki alaposan, majd az őrt is üssük le. Menjünk keletre az ajtón át, raboljunk, ezután tovább, fel az északi lépcsőkön. Az emeletre felérve intézzük el az őrt. Osonjunk nyugatra a fonográf mellett, innen északnyugatra (közben egy darab kincset se hagyjunk magunk mögött), és a vitrin körül ólálkodó őrt vágjuk kupán. Ezután az üvegszekrényt zúzzuk le a furkósbottal, és pakoljuk ki. A kurátor monoklija itt van, ez az első Special Loot. Lopva gyalogoljunk nyugati irányba, szedjünk fel minden értéket, utána vissza a fonográfhoz, menjünk el mellette, keleti irányba, majd forduljunk északra.

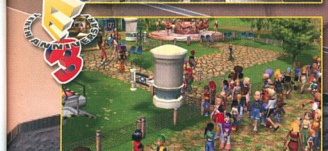
TIPP!

Az árnyék a legjobbbarátunk és segítünk. Thief addikt vagy, ha az utcán is az árnyékos helyeket szemeled ki.

Az Early Ironwork Jewelry feliratú vitrint is zúzzuk szét, és raboljuk ki. Keleten cseverésznek, várjuk meg, míg különválnak. Az egyik felénk jön, nyomjuk kupán. Siessünk vissza a fonográfhoz, innen délnyugati irányban egy lépcsőt kell keresnünk. Menjünk fel a harmadik emeletre, és fosszuk ki jó alaposan (körülbelül 16%-nyi zsákmány van fent)! Vigyázat, mert hozzávetőleg hat őr vigyáz a kincsekre. Amennyiben ez megvan, indulás lefelé, ahol a Heartot őrzi a villanypásztor. Lőjünk az egyik póznára egy Water Arrow-t, így 5-6 másodpercre megszűnik az áram. Ennyi idő alatt kell ellopnunk a szívet (alternatív megoldás: a felső emelet északnyugati sarkában lévő kart kell meghúzni, és másfél percünk lesz a tolvajlásra). Irány az első emelet északnyugati részé! Körülbelül öt őr vigyáz a szintre, és amennyiben eladtuk a Kurshok Koronát, itt megtalálhatjuk újra. Indulás északi irányba, át a ködön a Tesero Hallba. Itt a zsákmányoláson kívül egy komoly feladat vár ránk: meg kell szereznünk az Eye-t. Az őröket folyamatosan iktatgassuk ki, és rejtsük árnyékba, majd a nagy rácshoz érve pihenjünk picit. A kart meghúzva kinyílik a Main Atrium kapuja. Csoszogjunk a terem közepére. Új feladatunk alapján másszunk fel a Kurátor irodájába. Egyszerű: szimplán fel, fel és fel. Elég sok őr van, de nincs helyünk leírni mindegyikkel a találkozást, ezért csak azt tanácsolom, hogy üssük őket le, ha egyedül vannak, és Gas Bombot nekik, ha többen csoportosultak. Fent, az irodában kleptománkodjunk, majd ki az erkélyre, használjuk a kapcsolót, és emelkedjék ki a szobor a földből! Gyerünk pár emelettel lejjebb, és a forgó szobor kezéből vegyük ki az Eye-t (már ismerősei vagyunk)... Vissza az alagúthoz, ahonnan bejutottunk, és vége a pályának!

Kilencedik nap a városban: Egy elég durva átvezető animáció után következik a finálé! Nagyon egyszerű az utolsó feladatunk a játék során. Na jó, ez talán kicsit túlzó, de a nagy zűrzavar miatt nem lesz olyan nehéz. A program által leírt sorrend tökéletes. A Heartot az Auldale-i Bradshaw Monumenthez, a Chalice-t a Fort Ironwoodi Cataclysm Memorial-hoz, a Paw-t a First Landing Markerhez a Docks-nál, a Crown-t az Óratorony lábánál lévő raktárhelyiséghez, végül az Eye-t a South Quarternél álló kúthoz. A végső animáció méltó módon zárja le a játék történetét, és még a hajnali nap sugarait is megláthatjuk. Dőljünk hátra, és élvezzük a mozit. Remek játék, bravó Ion Storm, kiköszörültétek a DX: Invisible War okozta csorbát! Mindenképp méltó a nagy elődökhöz!

Dante



DVD VIDEO MELLÉKLET

PC · PLAYSTATION 2 · XBOX
PSP · GAMECUBE · GBA

PLAY ZONE

KÜLÖNSZÁM

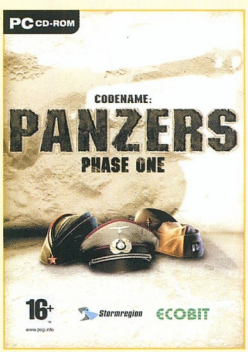
2 ÓRA VIDEÓ, 60 JÁTÉK, 250 JÁTÉKKÉP
HELYSZÍNI BESZÁMOLÓ A VILÁG LEGNAGYOBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁSÁRÓL EXKLUZÍV VIDEÓKKAL!
2 AJÁNDÉK ÚJSÁGGAL ÉS
4 AJÁNDÉK A/2-ES POSZTERREL!

2004/1 · 1696 Ft

CODENAME: PANZERS

Két napja érkeztem meg Olaszországból, és kérdésemre, hogy miért kellett visszatérnem a szabadságról, azt a választ kaptam, hogy páncélos hadgyakorlatra indulunk a lengyel határ mellé. Ám azóta sem kaptunk indulási parancsot, a katonák között pedig az a szóbeszéd járja, hogy háború küszöbén állunk…

- **CD Link: Háttérkép, Memóriajáték**
- **Fejlesztő: Stromregion**
- **Kiadó: Ecobit**
- **Megjelenés: 2004. június 25.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.panzers.com**



Ezt tudhatjuk meg a német Hans von Gröbel naplórészletéből, mellyel a Panzers induló küldetés sorozata kezdődik. Elsőként őt kíséred végig feladatai során, melyeket a II. világháború európai színterein vívott. A következő kampánysorozatban, az Orosz Aleksander Vladimiriov útját követjük, majd végül a szövetséges csapatok soraiban harcoló Jeffrey S. Wilson hadnagy kalandjait élhetjük át, a partraszállástól, az utolsó német fő-

hadiszállás, a Sasfészek elfoglalásáig. A játék végigkövet időrendben néhány fontosabb eseményt, és mindezt a valós helyszíneken. A Codename: Panzers-ben viszontláthatjuk, és használhatjuk az akkori fegyvereket és járműveket, valamint megismerhetjük az arra a korra jellemző harcmodort. A készítők megpróbáltak mindent a lehető legvalósághűbben lemodellezni, ami nagyrészt sikerült is nekik. Persze van, amit kicsit eltúloztak, van, amit kicsit lazábbra vettek, de ezt inkább a játékmenet könnyítése érdekében tették. Eltúlozták például a lángszórósok szerepét, hiszen olyan nem volt, hogy néhány lángszórós katona ki tudta volna ugrasztani a legénységet a harckocsiból. Az viszont könnyítés, hogy a harckocsik elég nehezen sérülnek. Még a mai napig igaz az, hogy egyetlen jó találattal ki lehet lőni egy tankot, és a gyalogosoknak is elegendő egyetlen géppuska sorozat. A játékban viszont alaposan meg kell őket szórni ahhoz, hogy elfogyjon az életerejük, ráadásul, ha egy felcser van mellettük, folyamatosan gyógyulnak. De jól van ez így, hiszen ha minden pontosan olyan lenne, mint a valóságban, akkor tényleg nagyon nehéz volna a játék, és nem lenne elég annyi egység egy küldetésben, mint amennyit most irányíthatunk. Hullanának a katonáink, mint a legyek, és minden pálya tele lenne füstölgő harckocsi roncsokkal, aminek a megjelenítéséhez enyhén szólva brutális hardver kellene.

TIPP!
Ha lángszórósok támadnak egy harckocsira, kezdj azonnal hátrálni vele, hogy a géppuskájával megvédhesse magát.

Tehát mint említettem, három oldalról is bepillantást nyerhetünk a nagy világégés néhány európai eseményébe. Ahhoz, hogy játék közben megmaradjon az érzés, hogy egy idővonal mentén haladunk, tartsuk be a program által felajánlott sorrendet. Kezdjük tehát el a háborút a német hadsereggel, és lássuk milyen eseményeket éltek át hőseink!

Német oldal

1. Lengyel repülőtér
(1939. 09. 01. Valahol a német-lengyel határvidéken)

A repülőtérhez vezető minden út őrizet alatt áll, a lőállások ágyúkkal vannak megerősítve. Kerülj kelet felé, és a falu déli oldalát közelítsd meg. Útközben próbálj meg elfoglalni legalább egy ágyút, és vidd magaddal. Amint a reptér közelébe érsz, kérj légi felderítést, és meglátod a gépeket a kifutón. Küldd rájuk a vadászbombázókat, a többi már csak rajtad múlik.

2. A vasútállomás
(1939. 09. 01. Valahol a lengyel határvidéken a reptér melletti település)

Haladj észak felé, a település utcáin szétbontakozva, lassan, kereszteződétől kereszteződésig. Időnként állj meg, és a szárnyakat küldd ki oldalra felderíteni, hogy ne tudjanak oldalba támadni. Közben lezuhan egy repülőgép, aminek a pilótája segítséget fog kérni. Az ő megmentése a rejtett feladat. A faluban, és az állomás körül szétszórtan több helyen ellenállásba fogsz ütközni. Haladj a falu keleti szélén, és miután elfoglaltad az ott található ellátó pontot, szétbontakozva tisztítsd meg a falut, juss ki a tóhoz, és miután a lövészeiddel (van gumicsónakjuk) kimentetted a pilótát, a sínek mentén vonulj az állomás ellen.

3. Varsó ostroma
(1939. 09. 09. Varsó)

Lassan haladj utcáról utcára, az északkeleti sarok felé. A fötéren álló templom mellett találsz egy ellátó pontot, amit ajánlatos elfoglalni, így ott tudsz lőszert vételezni, és ellátni a sebesülteket. Ha bekerítetted az épületet, ahol a tisztet találod, küldj oda egy gyalogos egységet. Mivel nem tudnak bemenni, el kell menniük a város másik pontjára, ahol találnak egy kulcsot, ami nyitja az ajtót. Utcáról utcára, házról házra haladj. Használd a felajánlott légi felderítést, és a vadászbombázók segítségét. Több ponton is számíts erős páncélos, és aknave-

tő támadásra. Nem tudsz bármerre haladni, csak a kijelölt útvonalon, mert mindenfelé harckocsiakadályok torlaszolják el az utcákat.

4. Sarlóvágás hadművelet
(1940. 05. 13. Ardennek, Meuse folyó)

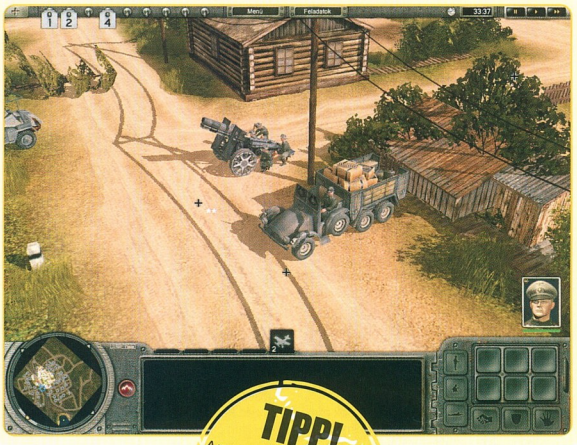
Induláskor rögtön találkozol egy francia alakulattal, akik oldalról jönnek, és észak felé rohannak. Nem fognak megállni, hogy harcoljanak veled, így ne törődj velük. Te is haladj a műút mentén észak felé. Bal oldalon lesz egy domb, aminek a tetején tüzérség tanyázik. Ha nincs tüzérséged, akkor kösd le őket a páncélosaiddal, és közben a gyalogosaiddal foglald el az ágyút, majd

vidd magaddal. Ezután fordulj kelet felé, és az út melletti dombtetőn semmisítsd meg a két tüzérségi bunkert. Lassan haladj előre, mert erős páncélos, és sűrű gyalogsági támadásra kell számítanod, ráadásul az ütegek is messziről észrevesznek. Használd ismét a légi felderítést, hogy a tüzéreiddel messziről megszórhasd az ellenséget. A bunkerek ellen vesd be a bombázókat, hogy meggyengítsék őket. A műszaki alakulatot közben erősen támadják a franciák. Amint megérkezel a felmentésükre, lődd ki a két harckocsit, és semmisítsd meg a gyalogságot, ekkor megindulnak előre. Próbálj meg előttük haladni, hogy az érkező támadókat semlegesíteni tudd. Ha támadás éri az oszlopot megállnak, és amint megtisztítottad az utat, mennek tovább. Ha beértél a táborba, a parancsnokoddal és a parton várakozó egységekkel kelj át a túlpartra, ott vedd át az irányítást a várakozó csapatok felett. A saját géppuskásaidat is át tudod vinni, de ők csak a gát tetején tudnak átsétálni. Vigyázz, mert a túlparton várják őket. Vedd célba az első üteget, ami jobbra esik a folyó túlpartján. Lopakodj a közelébe, és egy gyors rohammal foglald el az ágyúkat. Utána haladj párhuzamosan a folyóval az út mentén. A kereszteződés után nem sokkal lesz két újabb ágyú, amit nem jelöl a térkép. Próbáld meg elfoglalni őket, így négy ágyúval ki tudod lőni a part melletti lövegeket. Légy óvatos, mert nagyon messziről kiszúrnak.

5. Matilda hadművelet

(1940. 05. 21. Észak-Franciaország, Arras-től Délre)

A birtokot alig védik, így könnyű préda, de a java csak ezután következik. Próbáld elfoglalni a birtokot védő ágyúkat, és kapsz majd erősítésnek három 88-as löveget, de szükséged is lesz rá, mert a térképen áthaladó útszakasz szinte teljes hosszában támadni fognak a britek, páncélosokkal, gyalogsággal, önjáró lövegekkel. Úgy kell elhelyezned a tüzérséged, és mozgatnod a csapataid, hogy ne tudjanak a konvoj közelébe férkőzni, mert a teherautókat néhány lövéssel ki lehet lőni. Először középen támadnak páncélosokkal, és délen néhány kisebb gyalogos osztaggal. Utána északon, és délen egyaránt megindulnak, így nagyon észnél kell lenni, melyik területre milyen erőket csoportosítasz. Többnyire két brit harckocsi érkezik egyszerre, gyalogsági



támogatással. Ebben a részben külső segítséged nem lesz, így a 88-as lövegeket kell villámgyorsan mozgatnod, mindig oda, ahol szükség van rájuk. Amint a konvojból áthaladt a megfelelő mennyiség, kapod a parancsot, hogy semmisítsd meg a térségben az összes páncélost, és a malomnál gyülekező csapatokat. A terület keleti szélén még lesben áll néhány harckocsi, a malomnál pedig egy nehéztüzérségi egység. A malomtól keletre lévő kis erdő mögött szintén készenlétben áll néhány harckocsi. Lassan kerítsd be őket, és mivel ettől a résztől már lehet mesterlövészed, remélhetőleg felvettél egyet a csapataidba, így az ő segítségével messziről becserkészheted az ellenséget, és a zsákmányolt lövegekkel megkönnyítheted a győzelmet.

TIPP!
A mesterlövészek, szinte nélkülözhetetlenek, legalább két egységet vigyél magaddal, és nagyon vigyázz rájuk, mert nagy szükség van a szemeikre. A felderítés, ma is nélkülözhetetlen része a hadviselésnek.

6. Kréta elfoglalása

(1941. 05. 21. Kréta szigete)

Először lopakodj a part mellett telepített üteghez, és robbantsd fel. Ezután a mesterlövészeiddel és egy aknavetős osztaggal, menj észak felé a part mentén, ott találsz egy halászhajót, amibe szállítsd be az embereid, és a part mellett hajózz északra az első helyig, ahol partra tudnak szállni. Cserkészd be a tüzelőállást, lődd le a kezelőket, az aknavetősökkel bombázd szét a löveget, és haladj észak felé a part mentén a következő légvédelmi ágyúig. Azt is rombold le, majd vidd vissza az embereid a hajóval, ahonnan elindultak, hogy csatlakozzanak a többiekhez. Közben egy másik csapattal menj fel a radarállomáshoz, a domb tetejére. A bejáratot egy géppuskafészek, és egy aknavetős osztag őrzi. Az udvaron találod a következő légvédelmi ágyút, amit meg kell semmisítened. A rejtett feladat a radarállomás elfoglalása, amihez csak be kell menned a katonáiddal, belül senki nem védi. Ezután indulj a sziget közepén lévő löveg ellen. Mikor azt megtámadod, ne lődd szét egyből, hanem foglald el, mert érkezni fog egy teherautónyi katona, és a löveggel be tudsz segíteni az egységeknek. Ha végeztél velük, robbantsd fel ezt is. Már csak egy ágyú maradt, a reptér bejáratától nem messze. Ezt is lassan közelítsd meg, és próbáld meg előbb elfoglalni, mert a bejáratot őrző katonák ellen jó szolgálatot tehet. Ha az őrséget elintézted, robbantsd fel az utolsó löveget, és várj. Hamarosan megérkezik az ejtőernyős hadosztály. Segítened kell nekik, elfoglalni a repülőteret. Nem viszik túlzásba a harcot, így a java rád marad. Több páncélos osztag, és egy harckocsi védi a repülőteret, így nagy segítségedre lehetnek a vadászbombázók, a plusz ejtőernyős csapatok, és a szőnyegbombázás.

7. Szovjetunió megtámadása

(1941. 06. 23. Valahol a szovjet-lengyel határ mellett)

Egyetlen vasúti hídon tudsz átjutni a folyón, amit mondanom sem kell: erősen védenek páncéltörő ütegekkel, nehéztüzérséggel, és harckocsikkal. Ismét nagy használt veszed a mesterlövészeidnek, és ajánlatos tüzérekkel bővíteni a csapatot indulás előtt. Először fordulj észak, majd kelet felé, és átkelve a patakokon, elhaladsz egy csilleállomás mellett. Ha elfoglalod, máris teljesítetted az első rejtett feladatot. A csillékben ráadásul át tudod juttatni a túlpartra, az ellenség vonalai mögé a gyalogosaidat, így ők az ellenség hátába tudnak kerülni. Innen észak felé fordulva eljutsz egy vasútállomásig,

Gyalogos egységek (Mindhárom oldalon egyformák)

Egység neve	Ára	Sebzés	Mire alkalmas	Mi a gyengéje
Felcser	40	5	Gyógyítás	-
Lövész osztag	40	5	Épületharc, löveg kezelés	Kicsi tűzerő
Páctörő puskás	46	22	Kisebb páncélos járművek ellen	-
Aknavetős	60	55	Járművek és gyalogság ellen	Mozgó célpont ellen nem jó
Géppisztolyos	60	6	Épületharc, lövegkezelés	Gyenge a tűzereje
Géppuskás	70	8	Épületből tüzelés, gyalogság ellen	-
Tank legénység	80	4	Megszerzett harckocsik vezetése, lövegkezelés	Gyalogosan értéktelen
Lángszórós	95	60	Gyalogság ellen, harckocsik ellen	Csak csoportosan hatékony
Rakétavetős	100	50	Gyalogság ellen, harckocsik ellen	Csak csoportosan hatékony
Mesterlövész	145	80	Gyalogság ellen, felderítés	Könnyen sérül, és az ellenség őket lövi először

Harckocsik (Német hadsereg)

Egység neve	Ára	Sebzés	Mire alkalmas	Mi a gyengéje
Sdkfz 10/4	120	20	Vontatás, légvédelem, gyalogág ell.	Gyenge a páncélzata
Sdkfz 223	140	8	Nagy sebessége miatt felderítésre, gyalogság ellen	Gyenge a páncélzata
Panzer III F	186	37/8/8	Tüzérségi állások ellen, könnyű harckocsik, illetve gyalogság ellen	Kicsi a tűzereje
Bison I	239	150	Épületek, harcjárművek, tüzérségi állások ellen, főleg nagy távolságból.	Lassú, és nem fordítható a tornya, gyenge a páncélzata
Marder II	241	75	Épületek, harcjárművek, tüzérségi állások ellen	Nem fordítható a löveg csak a járműtesttel
Panzer IV D	242	65/8/8	Minden cél ellen	Rövid csöve miatt pontatlan lövés
Sug III F	241	75	Minden cél ellen, de csak messziről	Nem fordítható a löveg csak a járműtesttel
Panzer IV F	265	75/8/8	Minden cél ellen	-
Tiger	-	N/A	Minden cél ellen	Nem lehet vásárolni, csak megszerezni a harcmezőn

ahol foglald el a vonatot, így teljesíted a második rejtett feladatot. Útközben kisebb páncélos csapatokkal fogsz találkozni, de az első jelentős ellenállásba csak a hídnál fogsz botlani, a túlparton lévő hídfőnél. Használd a légi felderítést, és légi támogatást, hogy minél kisebb veszteségek árán juss át a hídon. A sínek mellett haladva, az erdő után két légvédelmi ágyú fog várni, amiket ajánlatos elfoglalni, és magaddal vinni, mert a következő hídnál már mindkét hídfőt védeni fogják. Közben az elfoglalt személykocsival, Karl menjen be a kastély udvarára, és foglalja el a rádiós szobát. Akadálytalanul fog áthaladni az orosz katonák között. Ha a rádió németkézre került, indulj meg a kastély felé. Az útközben lévő ellátó pontnál töltsd fel a készleteid, javíttass meg mindent, és e köré a pont köré települve lődd a hídfőállást. Ha szabad az út, óvatosan menj át a hídon, vagy próbáld meg átcsalogatni a túlpart védőit, hogy a karjaidba szaladjanak. A túloldalon még vár némi meglepetés, de ha ügyes voltál, és az időközben a csillékben átért gyalogságod jól mozgatod, akkor a lövegeket már elfoglalták, és a harckocsik szétlövésében segíteni tudnak a főerőidnek. Ezután már csak be kell masíroznod a kastély udvarára. Nem lesz nehéz, mert a bejáratot csak két kisebb egység védi és a tankjaidnak ez igazán nem lehet akadály.

8. A T-34-es

(1941. 10. 04. Oroszország, Orjol térségében egy kis falu)

Indulj meg észak felé, lassan, hogy a patak túlpartján váró orosz páncélosokat időben észrevedd. A túlparton lévő erdőben, mindkét oldalt jelentős védelmi állásokat telepítettek. A bal oldalon Katyusákkal fognak támadni, a jobb oldalon pedig ágyúkkal és aknavetőkkel. A jobb oldali erdőben találsz egy elhagyott Katyusát, amit magaddal tudsz vinni, és szükséged is lesz rá, mert a falu természetesen hemzseg az orosz csapatoktól, és az ellopott harckocsi nyomába fognak eredni. Állj meg az erdő szélén, és egy harckocsi személyzettel lopakodj be a faluba, hogy ne vegyenek észre. Ha sikerül beülnöd a harckocsiba, az akadálytalanul jön ki a faluból (magától), de az erdő után elromolik. A parancsnoki harckocsiddal menj az északkeleti sarokban lévő orosz harckocsi javító kocsihoz, és vidd magaddal a lerobbant T-34-eshez. Amint mellé érsz, máris folytatja az útját a vasúthoz. Neked közben a két irányból is érkező orosz csapatokkal kell kicsit bibelődnöd. Ha a T-34-es eléri az állomást, már nyertél is.

9. Jól megérdemelt pihenés

(1941. 10. 13. Valahol Szerbia hegyeiben)

Egy horvát civil látszólag segít, de minduntalan a partizánok karjaiba vezet, míg rá nem jössz, hogy ő maga a keresett személy. Óvatosan kövesd, és készülj arra, hogy rád fog minden partizán vadászni, amíg a sarokba nem szoritod a vezérüket. Ha nagyon megritkulna a csapatod, kapsz erősítést is, de mielőtt belépsz a bányába, várd meg őket, mert a túloldalon már lesben várnak. A géppuskásaid segítségével átverekedheted magad az ellenségen, de arra figyelj, hogy az ellenség mindig a lőtávolságuk legszélén legyen, hogy őket ne találják el. Ha minden partizánt megölsz, plusz pontot kapsz, de sok helyen el tudsz lopakodni mellettük. Rajtad áll a döntés, hogy kockáztatsz, vagy épségben visszel végig minél több katonát.

10. Hét tonnás löszerek

(1942. 04. 07. Oroszország, Szuhinyintől délre)

Nincs idő totojázni, mert mindössze négy perced van, hogy elfoglald a váltóházat. Útközben kisebb ellenállásba fogsz ütközni, a vasút mellett. Néhány harckocsival és a gyalogsággal kerülj jobbra, és onnan hatolj be a faluba, hogy el tudd foglalni az oroszok ágyúit egy parasztházy udvarán. Szükséges lesz rá, mert amint a vonat megérkezik, az oroszok óriási erőkkel minden fegyvernemet bevetve fognak balról támadni. Védd meg minden áron a vonatot, ne tudjanak a közelébe jutni. Ha sikerült őket visszaverni, keresni kell egy gázlót a folyón, amit a térkép északi sarkában találsz az erdőben. A folyóparton lesz egy kisebb csapat, de azokat könnyedén le tudod győzni. A túlparton haladj jobbra a folyó partján, míg a lerombolt vasúti híd hídfőjéhez nem érsz. Ott egy betonbunkert kell elfoglalnod, és megsemmisíteni a körülötte csoportosuló harckocsikat, és a tüzérséget. Számíts heves ellenállásra, és a nehéztüzérség lövedékeire. Használd a felderítő repülőket, mivel eddig úgysem volt időd hívni őket, és vesd be a mesterlövészeket. Ha elfoglaltad a híd környékét és megtisztítottad a terepet, indul a vonat a rakományával.

11. Tokhal hadművelet

(1942. 06. 27. Szevasztopol)

Rögtön a város szélén, rendkívül erős orosz támadásra számíts. Ha van mesterlövészed, és tüzéreid, akkor most nagyon nagy hasznukat veszed. Javaslom, hogy mesterlövészből toborozz többet is, és vigyázz rájuk nagyon, mert az ellenség őket lövi először. Ha átverekedted magad az első útközeten, akkor a város szélén fordulj balra a földúton, és a legszélső utcán gurulj be a házak közé. Ott találod a politikai tisztek főhadiszállását. Arról ismered meg, hogy két, fekete személykocsi parkol előtte. Ha likvidáltad a tiszteket, megoldottad a rejtett feladatot. Ezután indulj el jobbra az első raktár felé. Ettől kezdve valóban lépésről lépésre, és házról házra haladj, mert amerre a szem ellát mindenütt oroszok lesznek. Szinte minden házban, minden udvaron. A tereken páncélosok, és tüzérek, a keresztződésekben harckocsik fognak várni. Küldd mindig előre egy háztömbnyit a mesterlövészeket, de tartsd készenlétben a felcsereket, és ha felfedezték őket, azonnal vond ki őket a tűz alól. Akkor haladj tovább, ha már elcsendesedett a lövöldözés. A haladási útvonaladon, küldj be az épségben lévő házakba géppuskásokat, hogy az orvlövészeket semlegesítsék, és az ablakokból körül tudjanak nézni. Így haladj lépésről lépésre. A második raktár felrobbantása után megtudod a harmadik raktár helyét: a főtéren álló Sztálin szobor karja mutatja meg. A főteret jól látod a térképen is, a legnagyobb beépítetlen terület az. A téren természetesen ismét heves tűz alá kerülsz, úgyhogy óvatosan közelítsd meg, és ide tartogasd a légi támogatásokat.

12. Sztálingrád

(1942. 09. 17. Sztálingrád egy kerülete)

Alakíts két harckocsi oszlopot, és egy harmadik csoportot a gyalogosaidból, élükön a mesterlövésszel. Lassan indulj el észak felé, párhuzamosan a három csoporttal. Már az első sarkon páncéltörő ágyúval és harckocsikkal találkozol. Az első nagy téren egy Katyusa fogja a nyakadba ontani az áldását, ráadásul a környező házak romjai közül aknavetősök bombázzák az oszlopaid. Mivel külső támogatásra ezúttal nem számíthatsz, így légi felderítés sem lesz, csak a saját felde-

Tüzérségi eszközök (Német hadsereg)

Egység neve	Ára	Sebzés	Mire alkalmas	Mi a gyengéje
PaK 36	38	37	Könnyű harckocsik és gyalogság ellen	Védtelen a kezelőszemélyzet
PaK 38	52	51	Harckocsik és gyalogság ellen	Védtelen a kezelőszemélyzet
88 mm-es ágyú	93	88	Harckocsik és gyalogság ellen	Védtelen a kezelőszemélyzet, és csak jármű tudja mozgatni.
LeFh 18	103	105	Minden cél ellen, nagy távolságra is	Védtelen a kezelőszemélyzet és lassan mozgatható
Sig 33	113	150	Minden cél ellen nagy távolságra is	Védtelen a kezelőszemélyzet és lassan mozgatható

TIPP!

Ha látsz valahol egy homokzsákkal körberakott területet, ott biztos valamilyen tüzérségi eszköz van. Lövesd a területet az ágyúiddal, amíg nem látod a robbanásokat.

rítőid jelentéseire hagyatkozhatsz. Ismét házról házra kell haladnod, bár ezúttal épségben lévő házzal nem nagyon fogsz találkozni, a romok között viszont annál több kellemetlenkedővel. Amint elérted az első célt, segíts az ott harcolóknak megtisztítani az épület környékét. Ezután máris indulhatsz a másik helyre, ahol a segítséged kérik, egy közeli raktárépülethez. A raktárt kelet felől harckocsikkal rohamozza az ellenség. Kerülj kék oldalról a raktárhoz, és lepd meg a támadókat. Amint megtisztítottad a területet, irány a vasútállomás, mert ott is támadnak az oroszok. Masírozz be a sínekre, a gyalogosokat küldd a kiépített védőállások mögé. Az ellenség ezúttal is kelet felől fog támadni, több hullámban, harckocsikkal. Ha ezt is sikerül túlélned, máris indulhatsz a pályaudvar túloldalán lévő gyárcsarnokhoz, ahol meg kell vívnod az utolsó ütközetet. A gyárcsarnokot is kelet felől támadják, de te csak a déli bejáraton tudsz behatolni, viszont ott is hemzsegnek az oroszok. Próbálj messziről érvényt szerezni az akaratodnak, és a tüzérségeddel meggyengíteni az orosz T-34-eseket, mielőtt a Panzereiddel a közelbe érsz.

Orosz oldal

1. Moszkva védelme

(1941. 10. 06. Moszkvától keletre, Dimitrov falu)

Indulj meg észak felé, és a falu szélétől egyik irányba a gyalogosaid küldd, a másik irányba pedig a két harckocsid a javítójárgánnyal. A németek elfoglaltak két pontot. Próbáld először a javító kocsit kílőni, hogy ne tudja folyamatosan javítani a sérüléseket, amiket a harckocsik kapnak. A gyalogosokkal vondd el a tankok figyelmét, amíg te elintézed a műhelykocsit. Ezután vonulj a másik ponthoz, de vigyázz, mert ott már egy újabb harckocsi érkezik a németek erősítésére. Most is ugyanazt a taktikát kövesd, mint korábban. A falu felszabadítása izgalmasabb lesz, ugyanis ott már jelentős erőket vontak össze a gaz támadók. A falu déli részén, mindkét oldalon van egy-egy ágyú, amit ha jól taktikázol, a gyalogosaiddal meg tudsz szerezni. Lehetőleg egyszerre indított támadással, és természetesen vedd lük egy időben az egyik szárnyon nyomulj be a harckocsijaiddal. Figyelj az ellenséges aknavetőkre, és a géppuskásokra!

TIPP!
Minden küldetés előtt gondold át, milyen egységekre lesz szükség. Ha teheted, lőszerszállító, és javító jármű nélkül ne kezdj egyetlen feladatot sem.

2. A felperzselt föld taktikája

(1942. 08. 29. Egy kaukázusi olajkút, Majkoptól délre)

Alakíts két csoportot, mert kelet felől két irányból kell visszaverni a támadókat. Az egyik irány az üzem déli bejáratától nem túl messze északra, a hegy túloldalán (erről kisebb erőkkel támadnak), a másik egy bekötőút a térkép délkeleti részén. Az északkeleti sarokban támadó erőkkel ne törődj, azt a többi csapat eredményesen visszaveri. Ha már nagyon szorongatnak, hívd segítségül a vadászbombázókat, és az ejtőernyős különítményeket. A németek több hullámban fognak támadni, egy periódusban két páncélossal, és néhány gyalogos egységgel.

3. Sztálingrád

(1942. 09. 17.)

A csarnok sarkánál fordulj jobbra, és intézd el az ott lesben álló kisebb csapatot, mert különben hátba fognak támadni, mikor az állomást lövöd. Ezután menj be a sínek közé, és intézd el az ott kószáló gyalogosokat, majd az állomás épülete mellett védőállásba vonult tüzéreket. Eddig nem lesz túl nehéz a dolgod. A következő cél a raktár udvarának megtisztítása már nagyobb falat lesz. Két bejárat van. Mindkét irányba küldj harckocsikat, és gyalogosokat. Az udvaron két ágyút, és néhány harckocsit találsz. Az ágyúkat próbáld meg elfoglalni, hogy könnyebben végezni tudj a tankokkal. Ne használd el a vadászbombázó segítséget, mert szükséged lesz rá később. Amint az udvar tiszta, márís hívnak a következő célhoz. Rögtön az első sarkon számíts egy oldaltámadásra, páncéltörő ágyúból és aknavetőkből. Lassan haladj végig, mert alaposan jön az áldás, a romok közül minden irányból. Az iskolánál, az udvaron nagyon sok gyalogos, és két löveg próbálja meg feltartóztatni a támadókat. Ne rohanj oda, várd meg, amíg a másik irányból egy újabb csapat érkezik, és velük egyi döben támadj. A legnehezebb rész ezután következik: a főtéren, a Sztálin szobor környékét kell megtisztítanod. Nagyon lassan közelíts, és most használd fel a légi támogatást, ugyanis a tér tömve van harckocsikkal és ágyúkkal. A legnagyobb tankokra kérj vadászbombázó támadást, a többit lövesd az ágyúiddal, amit korábban zsákmányoltál. Próbálj egyszerre legalább két irányból támadni, hogy megoszd a németek figyelmét, és tűzerejét.

4. Kurszk

(1943. 06. 30. Cserkasszkaja közeli falu)

Először délnyugatról, majd délkeletről, utána középen, majd megint délkelet felől fognak támadni harckocsikkal, és önjáró lövegekkel. Ha messziről lőnek, menj át a patakon és rohand le az önjáró lövegeket, majd húzódj vissza a védőállásokba, hogy a te tüzéreid is szóhoz juthassanak. Amint megkapod a parancsot a visszavonulásra, azonnal menj északra az aknamező mögé teljes sebességgel, és vedd át az ott lévő csapatok parancsnokságát. Az első hullámban délnyugat felől egy kisebb csoport átjut az aknamező mellett, őket intézd el, majd vonulj vissza a földút mögé. A német harckocsik mind elakadnak az aknamezőn. Lassan módszeresen a nyugati szárny felől közelíts az álló tankokhoz, mert bár mozogni nem tudnak, lőni igen. A Tigrisek ellen használd a légi támogatást.

5. De hát maga nő!

(1945. 02. 05. Budapest)

Már az első sarkon heves oldaltámadást kapsz. Ezt megelőzendő, menj egy egység-

Harckocsik (Orosz hadsereg)

Egység neve	Ára	Sebzés	Mire alkalmas	Mi a gyengéje
BA 64	140	8	Nagy sebessége miatt felderítésre, gyalogság ellen	Gyenge a páncélzata
GAZ AA	153	16	Kisebb páncélosok ellen, légvédelem	Nincs páncélzata
BT 7M	193	45/8	Könnyű páncélosok ellen	Oldalról nagyon sérülékeny
SU 76	237	76	Nagy távolságról harckocsik, tüzérségi állások ellen	Könnyű célpont a mérete miatt, és gyenge a páncélzata
SU 85	265	85/8	Minden cél ellen, nagy távolságra is	Nem forgatható a löveg csak a járműtesttel
SU 122	278	122	Minden cél ellen, de csak távolról	Nem forgatható a löveg csak a járműtesttel és a gyalogság ellen védtelen
T-34	270	76/8/8	Minden cél ellen	-
T-34/85	284	85/8/8	Minden cél ellen	-
Isu 152	340	152	Minden cél ellen de csak távolra	Közelharcban védtelen
IS 2	382	122/8	Minden cél ellen	-
Katyusa	413	82	Főleg gyalogság ellen	Nagyon hamar kifogy a lőszere, és szinte nincs páncélzata

gel a jobbra lévő háztömb mögé, így te támadhatod meg az ott lesben álló Tigrist. A következő saroknál a templom előtt tüzérség, és egy újabb Tigris vár kilövésre, viszont a templom északi sarkánál két sorozatvető, és egy önjáró löveg ontja rád messziről az áldást. Mivel másfelé nem tudsz menni, jó ha van nálad tüzérség, így a mesterlövészeiddel kikémlelt német állást messziről ki tudod lőni. A templomtér másik sarkánál újabb két Tigris vár, amint északnak fordulsz, a háztömb túloldaláról tüzérségi támadást kapsz. Ha ezen a részen átjutottál, máris ott vagy az első célnál. A ház mögött északkeletről egy jó nagy gyalogos roham érkezik, amint kidugod az orrod a sarkon. Segítségül jön viszont egy jó pár lövészosztag, hogy visszaverjék őket. Bízd rájuk a harcot, és amíg nem végeznek, te húzódj hátrébb. Indulj el a villamossínek felé, majd fordulj balra. Foglald el az ellátó pontot, mert szükséged lesz rá. Indulj el a sínek mentén, de készülj rá, hogy minden sarkon Tigrisek, Panzerek, és páncéltörő ütegek fognak várni - néhol sorozatvetőkkel, aknavetőkkel, és rakétás gyalogsággal. A főhadiszálláshoz eljuthatsz úgy is, hogy az első sarkon rögtön elindulsz fel a hegyre, de inkább menj tovább, mert lesz a hegyoldalban még egy német épület, ahol megtalálod a kémlistát, aminek a megszerzése a rejtett feladat. Nagyon nehéz lesz előrejutnod, és csak nagyon lassan aprólékosan tudsz haladni, a sok német egység miatt. A legerősebb támadásokat a hegyoldalon kapod, mivel több helyen rakétavetőkkel, és aknavetősökkel fognak rád lőni.

TIPP!
Ha van a pályán ellátó pont, foglald el, mert kifogyhat a lőszerszállítókról is a lőszer, és csak ott tudod feltölteni.

6. Tavaszi hadjárat - Konrád hadművelet
(1945. 03. 06. Sárbogárd mellett)

Foglald el a megjelölt pontokat a templom körül, és gondoskodj a védelméről. nyugat, és délnyugat felől fognak támadni, többnyire gyalogsággal, megtámogatva némi önjáró tüzérséggel. Használd a mesterlövészeid, és a tüzéreid, a támadások megállításához, a harckocsiijaiddal pedig verd vissza a túl közel jutó egységeket. A roham után nézz alaposan körül, és tisztítsd meg a környéket minden maradék egységtől. Ezután vonuljdélre a megjelölt ponthoz. Mielőtt azonban begurulsz a táborba, a saját csapataid állítsd fel a már meglévő védelmi vonalhoz, mert amint lepereg az átvezető mozi, a németek azonnal támadni fognak, legalábbis egy kisebb egység megpróbál átcsuszszanni a vonalak között. Amint átvetted a parancsnokságot a csapatok felett, megindul a fő támadás, először középen, majd a jobb, végül a balszárnyon. Kérj folyamatosan légi felderítést, a gyalogságot küldd ki előre, hogy szétkapják a sorozatvetőket, a javító, és a lőszerszállító kocsikat pedig mozgasd folyamatosan. Ezután ellentámadást kell indítanod a német tábor ellen. Két oldalról lassan közelítsd meg a célpontot. A mesterlövészekkel kémleltesd ki a területet, a tüzérekkel pedig lövesd a várakozó harckocsikat. Miután alaposan megszórtad őket, egy heves rohammal foglald el a tábort.

dal ki tudod őket lőni, még erről az oldalról. A hídon átérve haladj az út két oldalán, a kisebb csoportokat semmisítsd meg, majd a bejárattal szemben lévő bunkert lődd szét, vagy foglald el néhány géppuskással. A telep bejáratán óvatosan menj át, mert alaposan védik már az első körletet is. Ha az első üzemet megsemmisítetted, mindegy melyik irányba indulsz el felszámolni a többi célpontot. Javaslom azonban, hogy balra fordulj, fel a hegyoldalon, mert ott lesz a következő cél mellett egy ellátó pont. Ezt ajánlatos megszerezned, mivel a lőszerszállító kocsid is ki fog ürülni, annyit kell majd lönöd. Óvatosan közelíts meg minden célpontot, mert alaposan védik, ráadásul mindenütt ott lesznek a lövegek, és a sorozatvetők. Amint az utolsó célpontot is elfoglaltad, kinyílik az átjáró, a generátorhoz, amit meg kell semmisítened. Ne lepődj meg, ha a kapu túloldalán vár rád még néhány harckocsi, és löveg.

Szállító járművek (Szövetséges csapatok)

Egység neve	Ára	Sebzés	Mire alkalmas	Mi a gyengéje
Jeep	21	-	Személyszállítás	Nincs páncélozva
Dodge WC57	25	8	Személyszállítás, felderítés, gyalogság ellen	Nincs páncélozva
Bedford QL	25	-	Személyszállítás, vontatás	Nincs páncélozva
M2A1	40	8	Vontatás, gyalogság ellen	Gyenge a páncélzata
Bedford QL	100	-	Lőszerszállítás	Nincs páncélozva
M2A1	150	-	Javítás	Gyenge a páncélzata

7. Titkos fegyverek
(1945. 04. 13. Valahol Németország belsejében)

Egy szurdokból indulsz, ami a folyón átívelő hídhoz vezet. Néhány kisebb egységgel fogsz találkozni, de ha óvatosan haladsz, te tudod őket meglepni, és a meglepetés ereje ugye fél siker. A hídhoz közel érve már komolyabb erőkkel kell szembenézned, ott lesz néhány Tigris, önjáró löveg, és az elmaradhatatlan, aljas sorozatvető. De hogy ne legyen a dolgod túl egyszerű, a túlparton is vár némi meglepetés, de az ágyúid-

8. Berlin ostroma
(1945. 04. 30.)

Alakíts két csoportot a harckocsijaiddal, és egy harmadikat a mesterlövészekkel, és a tüzérekkel. Sarokról sarokra haladj, mert tömve van a város német csapatokkal. Különösen sok a gyalogság, amit kis páncélozott járművekkel hoznak-visznek, és minduntalan oldalba, s hátba támadnak. Különösen veszélyesek a lángszórósaik, és a rakétavetőseik. De ne aggódj: Tigrisekben, és a többi okosságban sem lesz hiány. Alaposan megtépázzák a soraid, mielőtt elérheted a folyópartot. A keleti hídon menj át, és nyugat felé haladva tisztítsd meg a szektort. Itt már közel nem lesz annyi ellenség, mint eddig, bár a terület is jóval kisebb.

9. A Reichstag

Egyetlen harckocsival, egy IS2 nehéztankkal, négy lángszórós csapattal, egy géppuskás, és egy géppisztolyos osztaggal vágsz neki a végső rohamnak. Kapsz persze külső támogatást is - a játék során eddig a legtöbbet. Huszonöt ejtőernyős alakulatot, harminc szőnyegbombázást, vadászbombázót, és nehéztüzérségi támadást, és ötször kérhetsz felderítést. Minderre szükséged is lesz, mert iszonyú sok német gyűlt össze a Reichstag védelmére. Harckocsi itt már nem lesz, csak rengeteg gyalogos, és néhány tüzérségi állás. Próbáld okosan beosztani a támogatást, és jó időben kérni őket, akkor el tudsz jutni a célig.

Harckocsik (Szövetségesek)

Egység neve	Ára	Sebzés	Mire alkalmas	Mi a gyengéje
M2A1	120	8	Vontatás, gyalogság ellen	Gyenge a páncélzata
Humber Mk II	152	15/8	Nagy sebessége miatt felderítésre, gyalogság ellen	Gyenge a páncélzata
Bishop	185	87	Épületek, harcjárművek, tüzérségi állások ellen, főleg nagy távolságból.	Nem forgatható a löveg csak a járműtesttel
M7 Priest	218	105/8	Minden cél ellen, de főleg nagy távolságról	Viszonylag gyenge a páncélzata
Archer	240	76	Épületek, harcjárművek, tüzérségi állások ellen, főleg nagy távolságból.	Nem forgatható a löveg csak a járműtesttel
Sherman M4A4	265	65/8/8	Minden cél ellen	-
Sherman Firefly	283	76/8/8	Minden cél ellen	-
M-36 Slugger	302	90/8	Minden cél ellen	Lassabb, és gyengébb a páncélja mint a Shermannak
M-26 Persing	335	90/8/8	Minden cél ellen	-
Calliope	440	63/8/8	Főleg gyalogság ellen	Gyorsan kifogy a lőszere

Szövetséges oldal

1. Az első szövetségesek Franciaországban
(1944. 06. 03. Normandia, a Caen csatorna, és az Orne folyó között)

Az Orne folyó hídját kisebb gyalogos osztag őrzi csak, így a mesterlövészeiddel szépen lesezdheted őket messziről. A csatorna hídjánál viszont egy géppuskafészek, és egy bunker tanyázik. Ha a leszállóhely felől közelíted a bunkert, akkor észrevétlenül oda tudsz hozzá lo-

pózni, a hangra kijönnek a katonák, majd odamennek a géppuskások is, így könnyebben el tudod őket intézni. A lövések zajára, a túlpartról is átszalad az őrség, így velük is kénytelen leszel harcba bocsátkozni. Ha tiszta az út, át kell menned a hídon, mert érkezik két harckocsi, amit ki kell lőnöd. Ehhez segítségül kapsz két rakétás csapatot. Az első tank már alaposan sérült, így azt gyorsan elintézik, de a másik még sértetlen, ráadásul elkezd hátrálni, így azt üldözni kell, mert ha meglép, vesztettél.

2. Az első felszabadított francia kisváros
(1944. 06. 06. Normandia, az Utah part déli részén, a parttól néhány száz méterre)

Először szedd össze a szétszóródott csapataid, majd indulj el a tüzérségi állás felé a domb oldaláról, és foglald el a tüzelőálláson kívül lévő ágyút. A többi tüzelőállásban semmisítsd meg a kezelőket. A domb alján találsz egy traktort, amivel elvontathatod a falu szélére a zsákmányt. Bontsd a csapatod több részre, mert a

faluban el tudsz foglalni két páncéltörő, és egy neheztüzérségi ágyút. Minderre összesen tizenöt perced van, mielőtt megérkezik az első utánpótlás nyugat felől. Állítsd meg az oszlopot, és foglald el az ágyút, amit vontatnak, mert dél felől hamarosan érkezik egy újabb csapat, de ezúttal már harckocsival, majd ismét nyugat felől fognak közelíteni. Ha minden közeledőt megállítottál, vedd át a parton várakozó csapatok irányítását, és tisztítsd meg a partot teljes hosszában. A középső rész már a szövetségesek kezén van, de a partszakasz északi, és déli részét még a németek uralják, néhány bunkerrel, sok gyalogossal, és néhány ágyúval.

TIPP!
A mesterlövészek mellett a másik legfontosabb fegyvernem a tüzérség. Alapos tüzérségi előkészítés nélkül öngyilkosság minden összecsapás, és ezt fogja tenni az ellenség is.

3. Tigris a láthatáron
(1944. 06. 13. Caentől délnyugatra, egy francia kisváros)

Egy folyó partján indulsz, de rögtön az elején kapsz egy alapos páncélos támadást a város felől, és jobbról, a folyó partjáról. Itt ismerkedsz meg először a Tigrisek erejével. Ha sikeresen átértél a túlpartra, indulj el balra, fel a dombtetőre. Ott találod az előőrsöt, egy teherautónyi felcser, egy javító jármű, és egy ellátó pont képében. Amint odaérsz, néhány német osztag lerohanja a tábort, főleg gyalogosok, lángszórósokkal megerősítve. Ha feltöltötted a készleteid, fordulj vissza a város déli része felé, és onnan fordulj előbb északra, majd kelet felől kerüld meg a várost, és arról az oldalról kezdd átfésülni. Gyakorlatilag minden házban fogsz találni ellenséget, de szerencsére rögtön a város szélén zsákmányolni tudsz egy löveget, és egy páncéltörő ágyút. Haladj végig az utcákon lassan módszeresen, és figyelj, hogy ne tudjanak mögéd kerülni, vagy bekeríteni. Ha tiszta a város, fordulj észak felé, mert az ott gyülekező páncélosokat kell megsemmisítened. Vonulj fel a domb alján, állj harci alakzatba, és hívd a légi felderítést, és az oldalukba ejtőernyős osztagot. Mikor a segítség megérkezett, villámgyorsan gyere ki az erdőből, és rohand le őket, hogy idejük se legyen felocsúdni. A második gyülekező hely felé haladva, egy mezőn találsz két elhagyott német harckocsit, amit ha van személyzeted, el tudsz foglalni, és megjavítva, lőszerrel feltöltve magaddal viheted. A második célnál, szinte ugyanolyan erőkkel kell megütköznöd, mint az elsőnél. Ha itt is győztél, akkor már csak a sebesülteket kell ellátnod, a teherautónyi felcser segítségével.

Szállító járművek (Német hadsereg)

Egység neve	Ára	Sebzés	Mire alkalmas	Mi a gyengéje
VW Kübelwagen	24	-	Személyszállítás	Nincs páncélozva
Krupp L2	25	-	Személyszállítás, vontatás	Nincs páncélozva
Sdkfz 10	40	-	Vontatás	Gyenge a páncélzata
Sdkfz 250/1	48	8	Vontatás személyszállítás	Gyenge a páncélzata
Krupp L2	100	-	Lőszerszállítás	Nincs páncélozva
Sdkfz 11	150	-	Javítás	Nincs páncélozva

4. Keresztül a sövényeken
(1944. 06. 17. Valahol Franciaországban)

Amint elindulsz észak felé, neked támad a hídnál álló őrség egy része. Néhány harckocsi lesz, és egy önjáró löveg. Miután végeztél velük, óvatosan, a mesterlövészeiddel az élen közelíts a híd felé, egy csoportot pedig elindíthatsz a balra eső földúton, ahol van egy gázló. A híd túloldalán még van két tüzelőállás, amiben páncéltörő ágyúk vannak. Add ki a tüzéreidnek a terület bombázása parancsot, és ha látod a robbanásokat, menj át a harckocsikkal a túlpartra, mert már csak a gyalogság maradt. Amint átértél, információt kapsz egy, a területen lévő neheztüzérségi ütegről. Vállald fel az akciót, mert később sok borsot törhetnek az orrod alá. A jobbra eső mezőn, tanyázik néhány harckocsi, azokat intézd el, majd indíts el egy különítményt a mesterlövészeiddel együtt a műúton észak felé. A harckocsi akadályoknál fordulj jobbra, de maradj a tüzérség látókörén kívül, csupán a mesterlövészeket engedd közel, de ne engedd őket lőni. Amint meglátták a célokat, hívj ejtőernyősöket, és velük valamint a különítményeddel foglalj el annyi ágyút, amennyit tudsz. Jól időzíts, később még jól jönnek. Amint a különítményed végzett, támadd a műúttól balra eső légvédelmi állást. Nem őrzik túl sokan, így könnyen végzel velük. Ezután vonulj a középen lévő farm ellen. Ott sem lesznek túl sokan, és az udvaron találsz egy elfoglalható Tigrist, és egy önjáró löveget. Igyekezz beültetni személyzetet, mert az önjáró lövegbe beülnek a németek. Nem kis meglepetést okozhatsz velük, ha hoztál magaddal harckocsi legénységet, vagy átülteted a Tigrisbe a parancsnoki harckocsi legénységét. A farm után intézd el az út túloldalán tőled délre eső állást. Ott már valamivel nagyobb ellenállásba ütközöl. Ezután a farmtól északra találsz még két állást. Egyiknél sincs különösebben erős védelem, csupán sokan vannak, de gyenge páncélzatú járművekkel. A legnagyobb falat az utolsó lesz, ami egy ellátó pont köré települt tábor. Ott lesz egy csomó harckocsi, és löveg, és néhány rakétás katona. Itt viszont elfoglalhatsz a lövészeiddel két páncéltörő ágyút, és egy nehéz löveget. Ha a tábor a tiéd, értesítenek, egy nagyobb páncélos támadásról. Várd meg az erősítést, majd vonulj át a jelölt területre. Útba esik egy farm, ami tele van tömve páncélosokkal, de javaslom, hogy nagyívben kerüld el, és

TIPP!
Ha kilőnek egy harckocsit, a személyzetet mentsd ki a tűzvonalból, mert szükség lehet rájuk egy elhagyott jármű, vagy ágyú használatához.

csak az új helyszínre koncentrálj. A céltól nyugatra találsz egy háromszög alakú búzamezőt, annak a szélén állítsd fel a sövény mentén a harckocsikat, minél inkább jobbra húzódva. Amint odaértél, megindul a német páncélosok első hulláma, és az erősítés is. Ha hagytál nekik elég helyet, tőled balra felfejlődnek alakzatba, és nekimennek az érkezőknek. Te próbálj jobb ívben melléjük kerülni, az elfoglalt lövegeket pedig hozd közelebb, így szinte körülvetted az ellenséget. Ezután még két hullámban támadnak, és az utolsó lesz a legnagyobb. Mozgasd a javító kocsidat, töltsd a lőszert folyamatosan, és ha kell, hátrálj. Végül robbantsd fel az elfoglalt lövegeket.

Szállító járművek (Orosz hadsereg)

Egység neve	Ára	Sebzés	Mire alkalmas	Mi a gyengéje
Jeep	21	-	Személyszállítás	Nincs páncélozva
Gaz-AA	25	-	Személyszállítás, vontatás	Nincs páncélozva
Zis-20	40	-	Vontatás	Gyenge a páncélzata
Gaz-AA	100	-	Lőszerszállítás	Nincs páncélozva
Zis-20	150	-	Javítás	Gyenge a páncélzata

5. V2-es rakétabázis
(1944. 09. 07. Észak-Franciaország)

Az üzem déli falánál lévő három célpontot lődd szét, majd tisztítsd meg a telep körüli teljes területet. Ezután menj át az úton, és a szemben lévő hegyeket kutasd át, semmisíts meg minden németet, majd az üzemtől északra állíts fel egy jól záró védőgyűrűt. Ha biztosítottad a terepet, menj be a csarnokba, de légy óvatos, mert elég sok rakétás és lángszórós őrködik. Próbáld a felcsereket le-

szedni, mert belőlük is van böven, és gyógyítanak is sebesen. Ha felrobbantottad a csarnokban lévő célokat, azonnal kapsz egy gyalogsági támadást a felállított védőgyűrűnél.

Sok rakétás, és lángszórós lesz, és néhány egység keletről mögéd fog kerülni, egy pár, pedig bemegy az üzem területére. Mielőtt megindulsz kiszabadítani az elfogott Michellet menj vissza az üzemhez, és semmisítsd meg az ott bujkáló egységeket. Ezután indulj meg észak felé, de először a jobb oldalon menj egészen a templom közeléig. A hegy tele lesz páncélosokkal, és rakétavetőkkel. Állíts fel egy üteget az elfoglalt hegy tetején, olyan távolságban a romtól, hogy még ne lássanak, de már a lőtávolságodon belül legyen. Az erőid nagyobb részével nagyívben dél felől kerülj át a rom bal oldalán lévő hegytetőre, és onnan közelítsd lassan, de csak olyan távolságra, hogy még ne vegyenek észre. Hívd a légi felderítést, és ha tiszta a cél, szórd meg nehéztüzérséggel, hívd a vadászbombázókat, valamint a szőnyegbombázókat. Mikor elcsendesedtek a robbanások, lassan óvakodj közelebb, mert ha meglátnak, a maradék erőkkel megindulnak ellened. Ekkor hívd le az ejtőernyősöket a templom túloldalára, te pedig indíts egy összehangolt rohamot mindkét irányból. Ha jól taktikáztál alig maradt ellenséges páncélos, a gyalogságot pedig már aprítja az ejtőernyős különítmény. Ha a teljes területet megtisztítottad a németektől - záró mozi.

6. Market Garden hadművelet
(1944. 09. 17. Franciaország, az arnheimi híd)

A gyalogosaiddal esélyed sincs pár percnél tovább tartani az állást. Ezért inkább indulj el a vasúti sínek mentén, és fogsz találni egy német ellátó pontot. Várd meg, amíg az ott lévők zöme elmegy harcolni a hídhoz, te pedig foglald el a területet. Két harckocsi személyzetet indíts el tovább a sínek mellett, és fognak találni két Panzer IV-et. Hozasd velük vissza az ellátó ponthoz, és ültesd be az egyikbe a parancsnokot. Mikor megjavultak, és feltöltődtek lőszerrel, indítsd el a két tankot a hídhoz. A gyalogosaidat hagyd biztonságos helyen, mert a hídnál csak elveszíted őket. A két tankkal vissza tudod verni mindhárom támadási hullámot, mivel gyenge páncélzatú erőkkel jönnek, de lesz közöttük néhány lángszórós egység is, akikre figyelj, mert hamar kimelegítenek a páncél mögül. A harmadik roham után megérkezik a felmentő sereg, neked pedig el kell vezetned az embereidet a folyópartra, ahonnan indultál, és az ott lévő csónakokkal átevezni a túlpartra.

7. Csata az Ardennekben
(1944. 12. 16.)

TIPP!
Használd a kapott külső segítséget, de ne pazarold el egy látszólag szorult helyzetben, csak ha valóban úgy érzed nincs más megoldás.

Indulás után szinte azonnal érkezik az első támadó csapat, ami zömmel gyalogosokból áll, és természetesen jönnek az aknavetősök, és a lángszórósok is. Hogy kivédd, azonnal forgasd el az induló alakzatod jobbra, majd miután visszaverted őket, hátrálj a raktár bejáratáig, és ott alakíts ki egy félkörives védelmet. Hamarosan északról, és nyugatról több lépcsőben fognak támadni, egyre erősödő rohamokban. Először csak gyalogosok, de hamarosan megjelennek a gépesített egységek, majd a harckocsik és a sorozatvetők, az önjáró tarackokkal. Ismét nagy használat veszed a mesterlövészeidnek, és a tüzérségednek, hogy a sorozatvetőkről már ne is szétszórtan kisebb nagyobb csoportokban harckocsikra, önjáró lövegekre, és sorozatvetőkre kell számítanod. Ismét használd a mesterlövészeket, és a tüzéreket lassan mozgasd előre, hogy időben tudjanak lőni a várakozó németekre. Ha egy csoport megindul feléd, akkor rohamozz a harckocsikkal, de ne menj nagyon előre, várd meg, amíg a németek támadnak rád, mert a be nem látott területről újabb meglepetést kaphatsz. Ha minden páncélost kilőttél, akkor nyerted meg a csatát.

9. Konvoj vadászat
(1945. 04. 28. Valahol Németországban a Sasfészek közelében)

Mindössze négydzsipnyi gyalogsággal indulsz. A faluba menj be nyugodtan, nincs ott senki. Megérkezésed után kis idővel egy gyalogos előőrsre számíthatsz. Keresd meg a faluban lévő ellátó pontot, majd a tér körüli házakba helyezd el az embereidet, hogy rálásanak az útra. Hamarosan megérkezik az erősítés, és kapsz két harckocsit, két ágyút, egy vontatót, és egy javító járművet. Úgy hebeszéljek. Használd intenzíven a kapott külső segítséget, de várd meg, amíg a támadók zöme lőtávolságba ér. Ha nagyon meggyengültél, akkor a raktár nyugati oldalánál találsz egy ellátó pontot, ahol feltöltheted a készleteid, mivel valószínű a lőszeres és a javító kocsid nem fogja túlélni a támadásokat. Ha elcsendesedtek a rohamok, kezdd átnézni módszeresen a csatateret. Lesz néhány hely, ahol kisebb csoportokba verődve álldogálnak a német páncélosok. Igazán ezen a pályán sem stratégia, sem taktika nem segít, csak a gyorsaság, és a külső segítség okos felhasználása.

TIPP!
Ha nagyon bonyolulttá válik a helyzet nyugodtan állítsd meg a játékot, és úgy add ki sorban minden egységnek a parancsot, hogy mit tegyenek.

8. Becsületrend
(1945. 01. 26. Francia-német határ)

Rögtön induláskor kapsz egy gyenge páncélos támadást északkelet felől, de azt elintézik a szétszórtan arra lévő egyéb csapatok. Vezesd az egységed a kilőtt tankhoz, amiből a parancsnok figyeli a terepet. Ezután fordulj a falu felé, annak a felszabadítása a rejtett feladat. A falut óvatosan közelítsd meg, mert tele van páncélosokkal, ágyúkkal, és szinte minden házban tanyázik gyalogság, rakétavetőkkel. A falu felszabadítása után, menj tovább kelet felé, majd onnan fordulj északra a célpont irányába. Az erdőben, a célpont körül lyezd el őket, hogy elállják az utat, és az érkező konvoj a téren belefusson a karjaidba. Minden teherautót legalább két páncélos kísér, harckocsi, önjáró löveg, vagy sorozatvető. Ha kilőtted a teherautót, a vontatót küldd be az utánfutóért, és vitesd vele biztonságos helyre. Ha mind az öt megvan, vitesd őket a völgy fölött lévő templomromhoz. Ha ez kész, akkor már csak el kell foglalnod a Sasfészket, ami a falutól keletre, a hegytetőn van. Egyetlen harckocsi őrzi a bejáratát, így nem lesz vele sok dolgod, és a Sasfészekbe is elég a parancsnokoddal beküldeni egy géppisztolyos gyalogos egységet. Rövid lövöldözés után, következik a záró képsor.

Nos, ennyi volt a Codename: Panzers végigjátszása. Minden küldetést többféle taktikával lehet teljesíteni, amit leírtam az csak egy változat, amivel nekem sikerült megoldani a feladatokat, és hangsúlyozom, hogy mindenféle csalás nélkül. Aki úgy gondolja, az használhatja a csalásokat, de úgy elveszik a játék ízgalma, hiszen nem lesz semmilyen kockázat. Minden küldetés megoldható, csupán meg kell találni a helyes stratégiát. De végül is ez a játék lényege. Jó szórakozást, és kellemes izgalmakat!

Clemi

Tüzérségi eszközök (Orosz hadsereg)

Egység neve	Ára	Sebzés	Mire alkalmas	Mi a gyengéje
Zis 2	58	57	Harckocsik ellen	Védtelen a kezelőszemélyzet
Zis 3	76	75	Harckocsik ellen	Védtelen a kezelőszemélyzet
M-30	116	122	Minden cél ellen nagy távolságra is	Védtelen a kezelőszemélyzet, és lassan mozgatható
D-1 152 mm	126	152	Minden cél ellen nagy távolságra is	Védtelen a kezelőszemélyzet, és lassan mozgatható

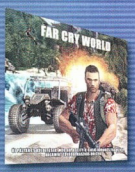
Tüzérségi eszközök (Szövetséges csapatok)

Egység neve	Ára	Sebzés	Mire alkalmas	Mi a gyengéje
Bofors 40 mm	44	20	Légvédelem, könnyű páncélosok és gyalogság ellen	Csak járművel mozgatható, és a kezelők teljesen védtelenek
6 fontos	57	40	Harckocsik ellen	Védtelen a kezelőszemélyzet
25 fontos	93	87	Minden cél ellen nagy távolságra is	Védtelen a kezelőszemélyzet, és lassan mozgatható
BL 5	117	140	Minden cél ellen nagy távolságra is	Védtelen a kezelőszemélyzet, és lassan mozgatható

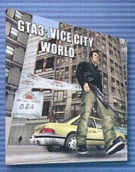
THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!

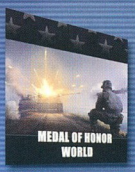
BF 1942 WORLD



FAR CRY WORLD [2 CD]



GTA3: VC WORLD



MOHAA WORLD

JÁTÉK MAGYARÍTÁS (FRISSÍTETT)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK:
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - CALL OF DUTY WORLD

MEGRENDELHETŐ:
CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

THE SUFFERING

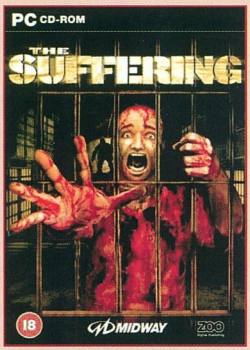
A Torque becenévre hallgató fenegyerek volt feleségének és fiának megöléséért kénytelen halálbüntetéssel lakolni. De nem így alakulnak a dolgok... A különleges kísérleteket folytató börtönorvos, a paranormális emlékezetkiesések és látomások, valamint ilyen és ehhez hasonlatos csupa izgalmas dolog lesz az, mely a Surreal Software fejlesztői által megálmodott játékban idegeinket borzolja. Ráadásul nem is biztos, hogy minden annak látszódik, ami. A jelen sorok írója megbabonázó külsőnézetes akciójátékban a hangsúly a harcon és az elképesztően elvont, kifacsart megjelenítésen van. Valamint a hangulaton - mely csak úgy árad minden egyes másodpercben. Most a komplett végigjátszással próbáljuk kényeztetni a nyájas olvasót!

- **CD Link:**
  Háttérkép

- **Fejlesztő:**
  Surreal Software
- **Kiadó:**
  Zoo Digital Publishing
- **Megjelenés:**
  2004. július 16.

- **Kategória: Akció**

- **Honlap:**
  thesuffering.midway.com



1. The Worst Place on Earth

A kidőlő cellaajtó után próbálj távozni a körletből, ám csak a külső rácsokig jutsz. A balsorsú fogdaőr monológja után vedd fel az üvegszilánkot a pórul járt cellatársadból, majd miután egy elsuhanó árny kinyitotta a kijáratot, keresd fel a biztonsági szobát. Itt felveheted a fegyház térképét, valamint a szekrényből néhány lámpába való elemet, de a lényeg a piros gomb megnyomásán lesz. Miután ennek segítségével kinyitottad a cellák ajtaját, távozz is a szobából bal kéz felé. Északnak tartva kutasd át a zuhanyzó területét, majd miután beszéltél a telefonos ügyfélszolgálattal is, keresd fel a szemből nyíló adminisztrációs szobát. A tőltények és egyéb hasznos kiegészítők felvétele után irány dél - annál is inkább, mert erre láttál futni egy eltéltet még az imént. A folyosó sajnos zsákutcába torkollik, és mivel a szemközti ajtónál is egy halott tisztbe ütközöl, nyiss be a biztonsági szobába. Hallgasd meg az egyik, még életben maradt vezető rádióüzenetét, majd nyisd ki a piros gombbal a nyugatra nyíló folyosó ajtaját. A mellékhelyiségek felé véve az irányt végre szembetalálkozhatsz az egyik fura lénnyel, akit az akciógomb őrült nyomkodásával tehetsz ártalmatlanná. A toalettből előlépő rendőrrel karöltve folytathatod tovább a túlélésért folytatott harcod - de ha kedved tarja, akár meg is ölheted, és a pisztolyát megtartva folytathatod a küldetésedet. A pihenőből felveheted végre a zseblámpát, és a beleváló elemeket - ezek azonban a legtöbb esetben nem fognak kelleni, hiszen lesz elég a világítás a szobákban (csak mindig fel kell kapcsolni őket). Az Inventory képernyőre lépve kapcsold tehát ki a lámpádat, és lépcsőzz le az alsó szintre.

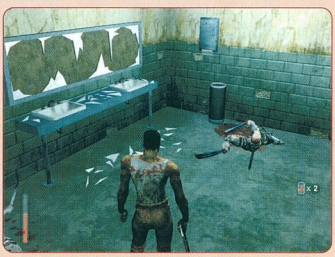
Nyisd ki a biztonsági szoba ajtaját, és vedd fel a benne található tárgyakat. Ha életben hagytad az imént, a rendőrtársadnak most hiba volt óvintézkedések nélkül a villamosszék közelébe merészkednie - a magasfeszültségtől szénné ég. Vedd fel a fegyverét, majd az elbarikádozott cellaajtónál használd az üvegszilánkot, tisztítsd meg vele az innen nyíló kijáratot. Az üditőautomata elmozgatásával teheted szabaddá a következő folyosóra nyíló ajtót. Az első, jobb kéz felé nyíló ajtó mögött a már jól ismert villamosszékes terem vár - csak most az irányítószobájába kerültél. A székben ülő tag élete tőled függ: ha életben hagyod, a pozitív befejezést, ha nem, a kissé negatívabbat láthatod... Folytasd tovább az épület felfedezését az előcsarnok irányában, majd miután hűvösre tetted a megjelenő alakokat, az északra nyíló folyosón húzd el a kijárat előtt álló szobrot a nyitott ajtó közepéig.

Erre a hadműveletre azért volt szükség, mert a mellette található szobában az ajtónyitó gomb egyszerre csak egyet enged nyitva hagyni, és ha nem akadályozza a külső ajtó becsukódását semmi, akkor nézhetsz, mint Rozi a moziban... Mivel a vezércsel bejött, vedd fel a Carnage-sziget térképét a szobából, majd immáron szabadon távozhatsz az egyetlen kijáraton...

A folyosóról jobbra egy gázkamra vezérlőtermébe érsz: innen egy fontos dokumentumot, valamint töltényeket emelhetsz el. A választás pedig újfent a tiéd: élve hagyod a szerencsétlen börtönőrt vagy nem kegyelmezel neki. A folyosón továbbhaladva ismét jobbra kell majd fordulnod, ahol a megjelenő kaszásokat lemészárolva a már előbb látott gázkamrához érkezel. Üröm az örömben, hogy egy alak bejutott a kezelőszobába, és most gázzal árasztja el az egész helyiséget! Várd meg, amíg a megjelenő alak betöri az üvegfalat, és azonnal távozz a gyilkos lég elől. A kijárat már nincs messze: mindösszesen a lépcsőn kell leszaladnod, és fel kell tankolnod magad a hátad mögött található polcokról, hogy a kék ajtón távozva a börtön pincerészlegébe érkezz.

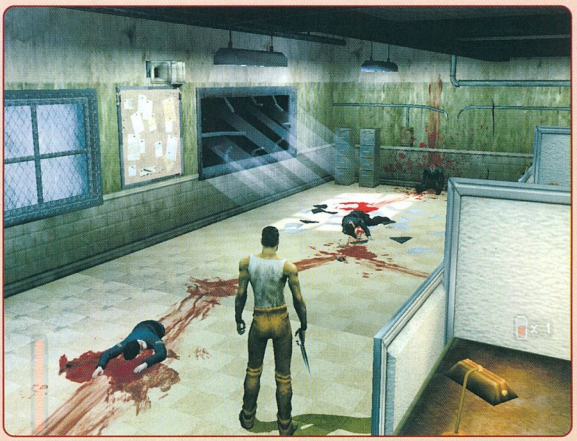
2. Descending

Kapcsold fel a világítást a bal oldalon található karral, majd szedegesd össze szépen a polcokon felejtett jóságokat. A folyosó végén lévő terembe érve a már látott alak jelenik meg újra és zavaros monológba kezd. Ezzel egyidőben, a terem felső sarkában lévő vetítőgép is automatizálja magát, és egy tudós üzenetét közvetíti: a memóriazavarok egy tudatosan gerjesztett állapot részei, melyet a játékban egy frissen megje-



lent „zavarodottság-méter" fog jelezni. Amint megfelelő számú ellenfelet kaszabolsz le, a csík feltöltődik, és még vérengzőbb fenevaddá változhatsz. A lezárt területen sok választásod nem lesz: ki kell próbálnod az agresszívabb énedet is... Miután megtisztítottad az alsó szintet, vedd fel a sarokban elhelyezett csomagokat, és távozz a frissen megnyílt ajtón keresztül. Zárd el a gázcsapot a vízzel elárasztott pincében, majd utána húzd meg a villanykapcsoló karját a generátorteremben. Az óriási robaj az előző szoba felrobbantását jelentette, ám ne aggódj egy percig sem - a zsákutcának látszó helyiségből a szekrényre kapaszkodva juthatsz ki. Az ajtó feltárása után összefuthatsz a második bájos ellenfeleddel: egy vadászpuskafejű mutánssal! Húzódj fedezékbe a lövései elől, majd tedd ártalmatlanná pár jól célzott golyóbissal. A polcok kifosztása után kapcsold fel a villanyt, majd távozz a jobb kéz felé nyíló ajtón keresztül. Gyűjts világossá-

got a falra szerelt kapcsolóval, majd nézz be a szemközti terembe. A koporsókészítő szobából jobbra kell továbbhaladnod, majd az újabb hatlövetű-fejjel felszerelt lény legyőzése után kutasd át a bedeszkázott ajtajú cellákat. A zárt ajtót a mellette található gázpalackok felrobbantásával nyithatod ki (lőj belé jük kettőt), majd miután felszedted a polcon hagyott csecsebecséket, bal oldali irányban továbbhaladva húzd el a piros ajtó előtt tartózkodó faládát. A teremben tégy egy kis rendet - meg igazságot -, majd a berobbantott falrészen belül tekerd meg a csaptelepet. A szemközt feltáruló folyosóra lépve egy pár töltényt fedezhetsz fel, majd a lépcsőn felbaktatva a bal kéz felé eső létrán távozhatsz (jobbra lelépcsőzve egy extrákkal teli raktár kifosztásra vár).



3. Slumber of the Dead

A folyosón jobb kéz felé elindulva egy bemutatóterembe érkezel. A monitoron megszemlélheted, amint egy professzor előadást tart az elítéltek beinjekciózásáról, majd miután a térképet is magadhoz vetted, a szemközti ajtón távozhatsz. A megjelenő Dallas cimborádat kövesd az udvaron át, először benéztek a kísérleti alanyhoz, majd a megjelenő kaszások elintézése után a kiszakadt kerítésdarabnál távozhattok. A bozótosban meghúzódó Dallas rossz előjelnek bizonyult: tucatnyi szörny lepi el a börtön udvarát. Miután igazságot tettél közöttük, másszatok fel az állványzatra, majd onnan jobb kéz felé indulva lépjetek át a keleti börtönblokk udvarára. Az egyetlen kijárat az előttetek tornyosuló épületbe vezet.

4. Abott Prison Blues

Zúzd szét a folyosó végén található lomokat, majd tereld arrébb az útban álló ládikót. Az öltözőben Dallas is felfegyverkezhet, te pedig felveheted a blokk térképét. Tovább indulva haladjatok az egyetlen ajtó irányában, majd a következő szobában nyomd meg a piros gombot. Egy félkört téve a folyosón egy lejáróhoz érkezel, ahol a T blokk alsó szintjére lépcsőzhetsz le. Itt egy új lénnyel ismerkedhetsz meg, aki nemcsak mérgezett tűvel dobál, de még rád is ugrik néha... Miután meghallgattad az egyik életben maradt elítélt panaszait, lépj be a keletre fekvő irányítószobába, és a falon található karral zárd be az életéért könyörgő sorstársadat (vagy meg is ölheted, hogy ha ilyen befejezésre vágysz). A piros gomb megnyomásával szabaddá tetted az utad a zuhanyzókig (Showers), de egyelőre csak gyűjtsd be az ott elejtett tárgyakat, majd térj vissza a generátorokhoz (Electrical).

A pincében felvehetsz egy újabb térképrészletet, majd utána dél felé haladva lődd ki az elektromos dobozt a falon. Ezzel megszüntetted a megrázó élményt okozó zárlatot, és beléphetsz az udvaron található cellákba. Mivel Dallas épsége fontosabb, mint az itt raboskodóké, a szemközti cellából lődd szitává a három, szomszédos rács mögött tartózkodó haramiát. Az utadat egyenesen tovább folytatva hamarosan egy őrházra lehetsz figyelmes balra, amely előtt két láda áll. A kisebbiket szétforgácsolva könnyedén odatolhatod a nagyobbikat a falhoz, és a kunyhó tetejéről elrugaszkodva a feletted átívelő hídon teremhetsz. A kereket megforgatva leereszteted a létrát Dallasnak, majd miután átvizsgáltad az őrtornyot, indulj el délnek. A könyvtárba érvén keresd fel az irodát, majd miután betáraztad magad, lődd le a rád rontó idegeneket. A lépcsőn lebaktatva térj be a bal kéz felé nyíló gyógyszertárba, ahol egészen nyugodtan megpakolhatod magad. Miután kinyitottad a két lógó emberhez vezető ajtót, a bal oldalon távozva közelítheted meg a V blokkot. Mivel a börtönigazgató kicsit berágott a lakóira, így a két fellógatottnak esélye sem volt a megmenekülésre. Neked viszont még lehet, ha belövöldözöl a szemből támadó Hargrave szemei közé. Miután életét vesztette, még le kell számolnod a védelmére kelő rendőrökkel, valamint az utánuk özönvízszerűen támadó kaszásokkal. Ebben azonban már segítségedre lesz az eddig Hargrave felügyelete alatt álló gépágyú... A vérfürdő után kövesd Dallast a rakodó térség (Loading Dock) irányába, majd a konténerről a galériára kapaszkodva nyisd ki az innen nyíló ajtót. A mellékhelyiségből egy vagon töltényt vehetsz magadhoz, míg az irányítóteremben kiengedheted az alattad várakozó Dallast. Mivel a becsukódó ajtót egy tűzfészek teszi járhatatlanná, marad a kijárat a szemközti részen. Előtte azonban vedd fel a térképet az egyik szekrényből.

5. No More Prisons

A toronyból egy Tommy Gun és a hozzátartozó töltények kerülnek elő, ám sietned kell Dallas után a lépcső irányában. Sajnos ez nem elegendő ahhoz, hogy a többi rabot megmentsd - a már többször látott szellemalak ezúttal is megakadályoz abban, hogy könnyedén elhagyhassák a börtön területét. A lángba borult autó mögötti részen egy zsákra való mutáns lény jelenik meg - ám a toronyban tartózkodó őrök likvidálnak helyetted belőlük párat. A kosárpályára érve szállj szembe az újabb adag rosszfiúval (ez ügyben kérlek, keresd fel a pálya végén álló gépágyút), majd továbbhaladva észak felé, lépj be a nyugati épületszárnyba.

TUDTAD-E?

Magyarországon a halálbüntetés intézményét 1990 decemberében törölte el hivatalosan is az alkotmánybíróság.

6. I Can Sleep When I'm Dead

Vedd fel a terület térképét az irodából, majd irány északi irányban a következő börtönőri szoba. A piros gomb megnyomásával megnyithatod az eddig zárva talált rácsot, majd jobb kéz felé fordulva vedd be az S blokk felé vezető folyosót! Az itt található gomb megnyomása után a cellában tartózkodók szabadon távozhatnak (ezzel nagyban befolyásolva a befejezést), majd egy határozott mozdulattal 180 fokos fordulatot véve kezdj el szaladni visszafelé. Nyugati irányban a mellékhelyiségektől északra fekszik a beszélő, ahol többek között egy igen izgalmas diskurálás is vár rád... A piheno be érkezvén két tűzfészekkel is meg kell majd küzdened, ám előtte nem ártana mondjuk megkeresni a tűzoltó-berendezést rejtő szobát. A bejáratot elálló kacatokat megsemmisítve felveheted a régóta áhított Shotgunt, majd a spinkler karját elcsavarva megeresztheted a plafonon vezetett csőből a vizet.

A szoba közepén lévő csatornanyílást az egyik üdítő automatával eldugítva (húzd rá) hamar elolthatod a másik tűzfészket is, és immáron szabad az utad az R blokkba... Illetve előtte még ki kell nyitnod a biztonsági szobában található kapcsolóval az ide nyíló rácsot. Miután átvereked tél magad a felhalmozott bútorokon is, a biztonsági szobában két piros gombra is akadhatsz. Mindkettőt megnyomva kutasd át az összes kinyílt cellát (igen, a lángba borultat is), majd távozz a mosodák irányában. A továbbjutást elzáró rácsot a falon található kar segítségével nyithatod ki, majd miután felvetted az emeleten szóló telefont, rohanj tovább. A padlón táton-

Alternatív befejezések

A *The Suffering* háromféle befejezéssel kecsegtet. Ezek közül a végigjátszás a legjobbra, vagyis a Torque ártatlanságát bizonyító mozifilmre koncentrál. A játék során *igyekezz megmenteni a civileket* és az áldozatokat, valamint a lehető legkevesebb alkalommal használd a szörnyalakodat. A semleges befejezésben a nevéhez méltóan pártatlanként kell végigszaladnod a játékon - vagyis nagyjából se nem túl gonoszan, se nem túl pozitív hősként hozzáállnod a dolgokhoz. Ez esetben a magadról szóló feljegyzést kapod. Végül pedig a bűnösségedről szóló papírt akkor láthatod, ha minden létező civilt és rendőrt meggyilkolsz, a cellákban tartózkodóknak és a kiszolgáltatott élőlényeknek sem kegyelmezel.

gó lyukon leesve keresd a kapcsolót a falon, majd a következő terem után szaladj végig a föld alatti járatokon. Az S blokkban kutasd át a cellákat, és lépcsőzz fel az emeletre. Vedd fel a halott elítélttársadtól a feljegyzést, és fordulj be a sarkon.

7. Everything Beautiful is Gone

Ugorj le a kitört kerítésrészletnél, majd miután kifosztottad, mássz fel az őrkunyhó tetejére. Innen a szemközti épület tetejére ugorva keresd meg a jobb kéz felé nyíló ajtó mögött megbúvó rendfenntartót. Miután a reszkető nyárfalevelet megszégyenítő mozgású tagot megtaláltad a lépcsőfeljáró alatt, kövesd az udvarra, ahol a reflektorokkal játszva meg kell őt védened a kaszásoktól. Miután egy barikádba torkollik az út, jobban teszed, ha lelétrázol egy szintet. Ezt meggátolja azonban egy zár, amelyet a létrára tolt do-

bozzal szüntethetsz meg... Mivel a baseballpálya kellős közepén éktelenkedő nyílásból szűnni nem akaró áradatban törnek elő a gyilkos lények, a fenti reflektorral a lyukba világítva keserítsd meg a szörnyek életét! A móka ezzel még közel sem ért véget - egy újabb adagra való mutáns lepi el a sportpályát. Miután a fegyvered segítségével megtisztítottad a területet, fussatok el a kommunikációs toronyig, ahol rábukkanhattok az oly nagyon áhított rádióra. Mivel nem a megfelelő állapotban találjátok, gyűjtsd be a térképeket és feljegyzéseket, majd létrázz fel az épület tetejére. Innen az égő háztetőre átszökellve huppanj le a földre, majd térj be az épületbe.

8. Darkest Night, Eternal Blight

A létrát megkeresve tüstént mássz fel az emeletre, majd miután elbántál a haramiákkal, verd szét a kijáratot eltorlaszoló erődítményt. A temetőbe érkezvén tartsd az irányt dél felé, majd az elágazásnál fordulj balra. A TNT-rudak felvétele után irány nyugat, ahol két közjáték is megszakítja a továbbhaladásodat, mindkét alkalommal nyugodt szívvel tedd hűvösre a rendfenntartókat és az idegen lényeket egyaránt. Az út végén egy házikót foszthatsz ki, majd miután más út nem vezet tovább, kapaszkodj le a létrán az ásatáshoz. Innen a hátad mögött található létrán juthatsz ki, amely egy bánya szájához vezet. Az alagútban egy föld alól támadó ellenféllel ismerkedhetsz meg (könnyű legyőzni, csak meg kell várni, míg előbújja a fejét a túrás alól, és jó érzékkel agyon kell lőni), míg a végénél a piros lépcsőt megmászva juthatsz ki innen.

9. Oblivion Regained

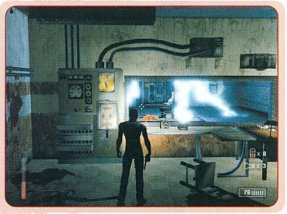
Indulj el az ösvényen a bánya irányába, majd az utadat megszakító kisebb esemény után térj be a járatba. Az óriási teremből jobb kéz felé egy elzárt útra lehetsz figyelmes, ám az üvegszilánkodnak ez sem sokáig állhat ellent. A vízió után egy beszakadt járatba ütközöl, és mivel úgy néz ki, tehetetlen vagy, térj vissza a barlang központi részébe. A TNT-s dobozok között pár vendégjátékos is zavarja a továbbjutásodat, ezeket likvidáva immáron könnyű szívvel felrobbanthatod a bedrótozott sziklát. Az alkalmi emelvényt kihasználva mássz fel a felállványozott barlang emeletére, majd a rácson végigfutva juss át a rád rontó ellenfeleken. A barlang túlsó szájában távozva továbbra sem szűnik a szörnyinvázió, ám az ajtón belépve egy kicsit csillapodni látszik a helyzet. Fentről ráláthatsz arra az ádáz küzdelemre, amelyet a rendfenntartók vívnak a szörnyekkel, majd a daruskocsit irányító panel segítségével lezárhatod a lávával elárasztott terepet. Egyszerűen lökd meg a szikláddal a szemközti kőrakást, és máris szabad az út tovább. Lődd le a lent tanyázó idegeneket, és ha szükségét érzed, kutasd át a létrával megközelíthető kunyhót is. A következő bányabejárat elé érve robbantsd fel az ottfelejtett TNT-t, majd kóválygyogj át a járat túloldalára. A kisebbfajta leszámolás után keveredj a domboldal tetejére, majd foszd ki szépen az őrkunyhót. A csapáson végigszaladva egy újabb darukezelőhöz érkezel, amellyel a jobbra integető rabtársadat segítheted át nehéz pillanatain. Ezután bal kéz irányában át kell forgatnod az egészet, és szintbe hozva magaddal, átugranod a szemközt található részre. Az ikrek által romba döntött és lángba borított bányabejáratot a már ismert módszerrel, a darus kocsi kezelésével tisztíthatod meg - csak lökd neki az óriási sziklát a víztoronynak, és lépj be a sötétségbe...

10. You've Mistaken Me For Someone Else

A dzsip melletti asztal kifosztása után indulj el a csapáson, majd mivel a terep zsákutcába torkollik, mássz keresztül a kihasadt kerítésen. A dzsungelbe érvén kezdj el felkaparszkodni a hegyoldalba, majd miután átmásztál a lépcsőzetes kialakítású sziklákon, haladj tovább egyenesen a tó közepi házikóhoz. A szükséges tárgyak felvétele után keresd a menedékházat, ám mielőtt felbaktatnál az odavezető lépcsőkön, bal kéz irányában vedd fel a térképet a meggyilkolt test mellől. A bejáratot a konyhán át találhatod majd meg - miután eltoltad az előtte álló rácsokat és dobozokat.

11. Hate the Sin, Not the Sinner

Dr. Killjoy mutatkozik be a vetítőgép üzenete által, majd jó pár mutáns jelenik meg a fegyvereid legnagyobb örömére. Lődd ki a polc tetején található projektort, majd lépcsőzz fel az emeletre. A szobák átkutatása után térj be a folyosó végi beugróba, ahol egy cellaőrre lehetsz figyelmes a kanapén. A pozitív befejezés végett hagyd életben, majd ess le az innen nyíló ajtó mögötti részre. Dr. Killjoy jelentkezik újra, aki szerint ha tényleg meg akarsz gyógyulni, be kell bizonyítanod azt. Keresd fel a vetítőtermet (Theater), ahonnan



a színpad bal oldalán található kötéltartó szerkezet lelövése után szabadulhatsz. A raktárban vágd át az ajtót barikádozó deszkákat, majd indulj el a konyha irányában. A folyosó végi szobában (Study) üsd szét a kivetítőt, vedd fel a telefont, végül keresd fel a konyhával szemközti helyiséget. A szörny mellett ess le a pincébe, majd várd Killjoy jelentkezését. Vedd fel a fejszét a doboz mellől, amellyel törd szét a hátsó kivetítőt, aztán már csak egy dolgot kell elintézned: a ketrec elhúzásával egy kisebbfajta láncreakciót elindítva teheted szabaddá a kijárat ajtaját. Miután a pincében található rövidzárlatot nem tudod megszüntetni, így nem marad más hátra, mint leverni a deszkákat az ajtó fáról és visszabaktatni a földszintre. Futás az emeletre, ahol a gumiszobákban található ládát a folyosó végéig eltolva felmászhatsz a padlásra, ahol először is le kell engedned az óriási szerkezetet a csörlővel, majd - miután megjelenik holografikus barátod - elhúznod a kijáratot védő kivetítőt, és összetörni a másikat a sarokban. Most irány vissza a földszintre, ugyanis a lépcsőfordulóból nyíló ajtó a főterembe vezet, ahol már csak pár darab vetítő elpusztítása van hátra. A földön, illetve asztalokon állókat könnyedén elintézheted, míg a levegőben lógót a falra erősített kötelénél fogva iktathatod ki, az utolsót a kapcsolótábla ütlegelésével teheted múlt időbe. A szerkezet gombját megnyomva olyan energiával töltődhetsz fel, amel-

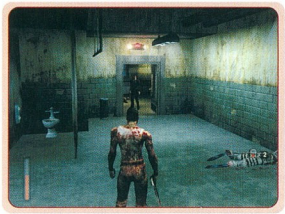
TUDTAD-E?

A börtönben való barangolás során, több híres együttesre és filmre is utalást tesz a játék - a figyelmesebbek egyértelmű jelet fedezhetik fel a Kor és a Ragyogás című filmeknek, valamint az Iron Maiden nevű zenekarnak...

lyel könnyedén kiütheted a szörnyet, illetve az ablakot, és már távozhatsz is a menedékhelyről.

12. A Lonely Place to Die

Szaladj fel a lépcsőkön, majd a szökőkút mellett elrohanva kutasd át a labirintust az értékes felszerelésekért. A kerítés ajtaján távozva vedd fel a feljegyzést a földről, és szaladj végig az úton. A híd után jobbra fordulva egy leégett házat pillanthatsz meg, majd miután bezsebelted a róla szóló feljegyzéseket, haladj tovább az út mellett fekvő barlangok irányába. Vedd fel a lángszórót és a biciklipumpát, majd térj vissza az útra. Innen bal kéz felé pillantva egy megmászható állapotban lévő sziklára lehetsz figyelmes, amelynek tetején jókora adag manna vár. A leszakadt hídhoz érkezvén fordulj jobbra, majd ereszkedj le a vízesésnél, és indulj el a folyómederben. Mivel a barlang végében egy nagyobb tóba torkollik az utad, végy egy gyors hátraarcot és mássz



ki a mederből. Emeld fel az oldalt parkoló kocsit az alátolt szerkezettel, amely így remek lehetőséget biztosít számodra átmászni a leszakadt híd túloldalára.

13. Dancing at the Dawn of the Apocalypse

A jobbra található fedezékben összefuthatsz Clemmel, aki már évek óta szökött rabként tengeti életét. Új ellenfeleket is mutat számodra, akiket lőfegyver sem sebez - marad a Molotov koktél, vagy a balta... Kövesd Clemet végig a tengerparton, ám a lehorgonyzott tutaját addig nem tudja vízre bocsátani, míg özönlenek a környékről a behemót szörnyetegek. Mássz fel a hajóroncs belsejébe, majd az első palló után hajíts egy dinamitot a zöldesen hömpölygő vízbe. Mihelyt a hordók tartalma belefolyik a tóba, csak, egy Molotov koktél kell, hogy kiirtsd a Festerek fészkét. Clem elhajózik, te pedig a csatorna bejáratánál (a hajó tetejére felmászva) egy fontos térképet zsebelhetsz be.

14. Surfacing

Indulj el a járatokba, és miután balra befordultál, igyekezz nem bekapni a patkányok által okozott sérüléseket. Most jobbra vedd az irányt, majd miután felmásztál a kisvártatva szembeköszönő létrán, indulj el az egyetlen kijárat felé. A Molotov koktéllal nem lehet gond a megjelenő Festerek ártalmatlanítása, és a mögöttük lévő szobák kifosztása. Tekerd meg a három kereket úgy, hogy a szemközti ajtó nyitva maradjon, majd lépcsőzz fel az emeletre. Az út innentől kezdve a medikai laboron keresztül visszavezet egy, már egyszer bebarangolt pályára, ahol a térkép szerinti délkeleti részleget kell felkeresned. A látomás megnyitja az utat egy eddig nem ismert börtönrész felé...

15. An Eye for an Eye Makes the Whole World Blind

Az emeleten a szembesítőben a szerencsétlen Horace-en tudsz segíteni, ha kilövöd a falakon található biztosítékokat. Természetesen a villamosszékből jövő impulzusokat és a plafonról lógó elektromos kábeleket ildomos elkerülni a biztonság kedvéért. Miután az egyetlen út az emeletre vezet, caplass vissza egészen a celládig. Az apró közjáték után vedd fel Dr. Killjoy feljegyzéseit, majd távozz a kiütött lyukon keresztül. Az egyetlen kijárat a lépcsőn levezető úton, a tűzfészektől jobbra lesz.

16. Who Wants to Deny Forever?

Mássz le a tisztásra a kerítésen tátongó lyukon keresztül, majd miután biztonságba helyezted az őrt, keresd fel a rádiószobát a falakon tátongó lyukakon keresztül. A szerencsétlen börtönőr nem élte túl a várakozás perceit, de legalább egy feljegyzést maga után hagyott. Térj vissza az udvarra, ahol a behemót által kinyitott ajtónál fordulhatsz rá a kijárathoz vezető útra.

17. Death Be Not Proud

Szalomozz végig az úton a börtön előtt ácsorgó buszig, amelynek kerékét kilőve máris megló hatsz az épületből. Az úton kisvártatva egy sikertelen szökési kísérlet szemtanúja lehetsz, ám ez ne zavarjon abban, hogy továbbfolytasd az utad. A lángba borult átjáró előtt az út a folyópartra vezet, ahol egy alagúton átszaladva hamarosat a túlsó oldalon találhatod magad. Az alagúthoz vezető úttól jobbra fordulva egy hegytetőre érhetsz a bozótoson át, majd miután legéppuskáztad a számtalan ellenséget, kutasd át az innen bal kéz felé eső házikót. A tetejéről egy repülőgéproncs is a látószögedbe kerül. Visszatérve a mészárlás helyszínére távozz az egyetlen megmaradt irányba, a balra fekvő barlanghoz.

18. Single Bullet Theory

Először barangold be a jobb kéz felé eső területeket, majd indulj tovább balra. A szörnyek legyőzése után mássz fel a sziklákra és indulj el a járatban. Kis idő után egy hasadék jelenik meg a fejed felett, úgyhogy kapaszkodj is fel a második világháborús erődbe. Gyűjtsd be a naplórészletet a szekrényből és lépj ki az ajtón. A hangárba érvén vedd kezelésbe az automata fegyvert, és miután kilőtted a robbanó hordókat, tedd meg ugyanezt a megjelenő ellenfelekkel is. A gránátod segítségével segíts kiszabadulni a barlangbörtönben rekedt társadon, majd kövesd őt, jussatok el egészen a világítótoronyig. A pincében azonban nem várt események veszik kezdetüket: Hermes, az eddig is sok áldozatot szedő szellemalak jelenik meg újra. Először is zárd el a szoba négy sarkában lévő csapokat, majd lecsukva a szellőzőnyílások ajtóit, és rájuk tolva a ládát várd meg, míg elő nem bukkan a kályhával szembeni szabad nyíláson. A szelepet megtekerve és a kályhaajtót rázárva már mászhatsz is fel az emeletre.

19. And a Child Shall Lead Them

Gyűjtsd be a munícióikat a balra eső teremből, majd keresd meg Ernestót a kinti forgatagban. A lángoló lányok és a tiszteletkör

Prelűd: Waiting to Die

A történet végigvitele után felajánlott mentett állásból egy új játékot kezdve erre a bevezetőpályára kerülünk, amelyett inkább csak amolyan bónuszként, mintsem lényegi elemként applikáltak a játékba. Az éterből megszóló producer hangja is sejtetni engedi, hogy a rácsok mögött várakozó Torque ezen kiruccanása inkább képvisel szórakoztató jelleget, mintsem véresen komoly csatározást. No, persze azért a vérből nem leszünk híján itt sem...

megtétele után keressétek fel a temetőt, ahonnan továbbhaladhattok az egyik ellenőrző pont felé. Míg alkalmi társad szóval tartja az ellenfeleket, te mássz fel az örtoronyba, és a reflektorral a lények fészkére célozva robbantsd fel a generátor melletti tartályt. Így bejuthatsz a generátor kapcsolójáig, és működésre bírhatod a világítótornyot. Előtte Ernesto még elkalauzol egy szentélyhez, valamint a barlangban rekedt három társadhoz. A világítótoronyban már csak fel kell másznod és kiszabadítanod a beszorult fogaskerekeket, hogy működésbe hozd a forgást. A parti őrség immáron látja a tornyot, és kül-

di az erősítést. Távozni Ernestót követve, a Horace segítségével kinyíló rácson át tudsz.

20. Last Breath Before Dying

Kövesd a rendőrt a zsákutcáig, majd mássz át a dobozokon és állványon a kerítés mögé. A TNT-s hordót felrobbantva és a ládát a csatornára húzva hamar eloltható a kijáratot elálló tüzet. A leszakadt hídnál található autó felrobbanása után derítsd fel a dombtetőt, majd térj vissza a szakadékhoz. A megjelenő buszt kihasználva keljetek át a túloldalra, majd folytassátok az utatokat a kijelölt csapáson. Az égő város megszemlélése után különváltok egymástól, majd miután betérsz a dokkban álló rabszállítóhoz, Dr. Killjoy intéz hozzád pár keresetlen szót. Kutasd át a házikót, majd szaladj a nyitott ajtón át a gyerek után. A stégen megjelenő szörnyeteget dobáld meg a létező összes robbanóanyaggoddal, majd miután a saját klónod néz szembe veled, válts át állati formára, és kaszabold szét a hasonmásodat. A kijárat felé indulva azonban soha nem látott méreteket ölt egy monszter - őt a generátor lejjebb engedésével kapott energiával intézheted el... Arra vigyázz, hogy az általa küldött sugarakat kikerüld egy biztonságos helyen.

TUDTAD-E?

A játék karaktereit az a Stan Winston Studios dizájnolta, akik többek között a Jurassic Park és az Aliens vs. Predator című filmekért voltak felelősek.

Bagó Péter

GROUND CONTROL II:
OPERATION EXODUS

„Vlaana és csatlósai vadásznak ránk… megállíthatatlanul… idegen klánok harcolnak idegen klánok ellen… titkos kutatások… melyekhez a fent nevezett idegeneknek is köze van… nem is értem, hogyan harcolhatnánk együtt egy idegen fajjal, akik ennyire különböznek tőlünk. Már az is nehézségeket okoz, hogy megértsük egymást. Nem látom a megoldást. A tábornok semmit sem csinál, csak vállakat vereget, miközben körbejárja a bázisunkat… elvekről és a kötelességeinkről prédikál… miközben a Terranok egyre közelebb kerülnek ahhoz, hogy eltöröljenek minket végérvényesen. Úgy érzem magam, mintha egy olyan fegyvert tisztogatnék, amihez nincsen lőszerem…" Jacob Angelus kapitány naplójából.

- **CD Link: Háttérkép**

- **Fejlesztő: Massive Entertainment**
- **Kiadó: Vivendi Universal Games**
- **Megjelenés: 2004. június 25.**

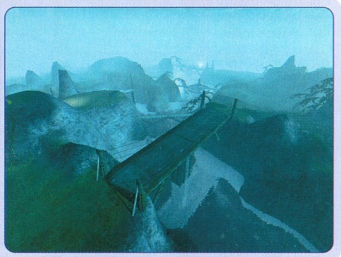
- **Kategória: Stratégia**

- **Honlap: www.groundcontrol2.com**

A XXIV. században a Crayven Corporation - a legnagyobb multi cég - kolóniákat létesített egy távoli bolygón, a Morningstar Prime-on. Az emberiség több száz bolygót fedezett fel a Harmadik Világháború során, ekkor találtak rá erre a planétára. A háború pokla elől menekülők ezreinek nyújtott menedéket az újonnan felfedezett bolygó. A Terran birodalommal folytatott Nagy Háború összefogásra kényszerítette a tizenkét demokratikus államba letelepedőket, és ekkor megalakult a Northern Star Alliance (Északi Csillag Szövetség). A szövetség több bolygó összefogásából alakult, és jó ideig gyümölcsözőnek bizonyult. Az első csillagközi háború a XXV. században kezdődött, és ekkor megszakadt a kapcsolat a Crayven Corporation és a gyarmatok között. 2701-ben az új Terran birodalom erői visszatértek, hogy megszerezzék, uralmuk alá hajtsák az NSA kolóniáit. Csekély ellenállásra számítottak, azt hitték, a kolóniák hanyatlásnak indultak a kapcsolat megszakadása után, úgy gondolták, néhány túlélő várja majd csak őket. Az első csapás - és annak kegyetlensége - váratlanul érte az NSA-t, de sikerült visszaverniük a támadásokat. Ezt főleg a jól képzett haderejüknek, és a csapatok vezetőjének Parker admirálisnak köszönhették. Az első támadás után az NSA komoly védelmi rendszert épített ki, és felkészült a háborúra. Az admirális tudta, csak egy csatát nyertek meg, nem a háborút. Ezért több fontos kutatás megkezdésére adott parancsot, mert tudta, saját erejükből nem fogják sokáig bírni, éppen ezért hosszú távú megoldást kell találjanak a Terran birodalom fenyegetése ellen. A következő években a háború tovább folytatódott, az űrcsaták mindennaposá váltak. A Terran birodalom folytatta az ellenállás felőrlését, néhány év alatt az NSA kolóniáinak nagy részét elpusztította, és egyre közelebb kerültek a Morningstar Prime-hoz, az NSA központjához. 2730-ban, huszonkilenc évnyi háborúzás után az NSA elvesztette az egyik legnagyobb csatahajóját egy hatalmas csatában. Mivel csak csekély hadiflottájuk maradt, megpróbáltak tárgyalásokat kezdeményezni, hogy végre békében élhessenek. A birodalom minden próbálkozást elutasított, tartották magukat a régi jó hagyományhoz: nincs bocsánat, és nem maradhatnak túlélők. Az admirális kutatásainak egy része ekkor szerencsére eredménnyel járt. Hatalmas elektromágneses pajzsot vontak a Morningstar Prime legnagyobb városai köré, így sikerült megvédeni őket a bombázásoktól. Sajnos nem voltak meg az erőforrások, sem elég idő ahhoz, hogy az összes város védelmét ki tudják építeni. A bombázásoknak több millió áldozata lett hamarosan. Az egykor virágzó városok hátborzongató temetővé váltak.

Patthelyzet alakult ki, a birodalom tovább próbálkozott a bombázással - sikertelenül. Az NSA viszont saját védelmi rendszerének fogságában sínylődött. Amint azonban a birodalomnak sikerült haderőt juttatni a bolygó felszínére, megindította az eddigi legelszántabb támadását, hogy felmorzsolja az ellenállás utolsó bástyáit. Jacob Angelus kapitány csapatát a Morningstar Prime fővárosába, New Darwin City-be vezényelték, ahol a helyzet egyre kritikusabbá vált. Az NSA utolsó erejét bevetve küzdött, amikor egy váratlan felfedezés új reményt öntött a fáradt lelkekbe…

Itt gyorsan le is szeretném szögezni, elképesztően izgalmas, hihetetlen sodrású kaland vár a játékosokra, amikor az NSA és a Terran birodalom közti csillagközi háború kellős közepébe csöppennek. A Massive Entertainment Ground Control című játéka a jó kritikák ellenére sem tudott túl nagy eladásokat produkálni. A fejlesztők nem keseredtek el, tudták, hogy jó úton járnak, és a folytatás készítésének első fázisában összeszedték az első részt ért összes kritikát. A legnagyobb hangsúlyt a játékélmény csiszolgatására fektették, és mindent megtettek, hogy az összes stratéga



megtalálja a számítását a programban. Úgy alakították a játékot, hogy a pörgő, akciódúsabb játékot kedvelők, és a pepecselgető, minden részletre odafigyelő játékosok is élvezhessék. Azt is tudták, hogy ha nem tudnak megfelelő látványvilágot teremteni, akkor az új rész is csúfosan megbukhat. Ezért elég magasra tették a mércét, és aztán még magasabbra, és még magasabbra. Így aztán sikerült is elérniük, hogy a Ground Control II: Operation Exodus grafikája magasan ver mindent a kategóriájában. A küldetések során több bolygóra eljutunk, mindegyiken teljesen új környezet vár ránk, és más-más időjárási viszonyokkal kell megküzdeni. A játék dinamikus zenéje, és a frenetikus hanghatások már csak hab a tortán. A történet rengeteg fordulatot tartogat, minden küldetés új izgalmakat hoz. A küldetések leírásánál éppen ezért megpróbálok szigorúan a feladatokra, és azok megoldására koncentrálni, hogy minél több felfedeznivaló maradjon a játékosoknak.

A játék megkezdése előtt telepítsük az 1.0.0.7-es javítást, amely jó néhány bosszantó hibát orvosol. Akik már elkezdtek játszani, és utána telepítik, számolhatnak azzal, hogy eltűnhet az addigi mentett

állásuk. Nem kell megijedni, a játék hivatalos oldaláról már letölthető egy kis javítás, aminek segítségével vissza lehet állítani az eltűnt mentéseket, beállításokat.

Miután átestünk a szokásosnak mondható beállítgatási procedúrán, vágjunk is bele! A kampány végigjátszása után is marad még felfedeznivaló a programban, többek között az összes küldetést végigjátszhatjuk kooperatív módban is, játszhatunk gépi ellenfelek ellen, illetve helyi hálózaton és az interneten keresztül a többi játékos ellen. A kampány három részre oszlik, az első a gyakorló küldetéseket, a második az NSA küldetéseket, a harmadik a Viron küldetéseket tartalmazza. Mindenképpen érdemes végigjátszani a gyakorló küldetéseket is, mert a történet megismeréséhez ez elengedhetetlenül szükséges. Mindamellett még a vérbeli stratégáknak is lehetnek új megoldások az irányításban, kezelésben, amit a két gyakorló küldetés alatt könnyen el lehet sajátítani.

TIPP!
Tervezzük meg minden lépésünket, nem szabad elhamarkodottan támadást indítani, minden egység aranyat ér.

TUTORIAL 1

Feladatok: meg kell állítani a Terran konvojt, Rho nem halhat meg
Támogatás: nincs

Az első gyakorlóküldetésben megismerhetjük az alapvető kamerakezeléseket, az egységek irányítását, és megismerhetjük Rho őrmestert, aki a program egyik főszereplője. Őt óvnunk kell, mint a hímes tojást, semmiképpen sem halhat meg. Az egységeinket a pirossal jelölt navigációs pontokon keresztül kell vezetnünk. Néhány küldetésnél elő fog fordulni, hogy az egységeinket erdős területen keresztül kell vezessük a célpont felé. Az erdőn csak a gyalogos egységek tudnak átjutni, a járművek nem. Ezt megtapasztaljuk itt az első küldetésben is. Az egységeket különféle formációba tudjuk állítani, ezzel növelhetjük a támadásaink hatékonyságát. Ezen felül kihasználhatjuk az egységek elsődleges, és támadási módjait. A gyalogosok elsődleges módját használjuk a járművek ellen, a másodlagost a gyalogosokkal szemben.

TUTORIAL 2

Feladatok: meg kell védeni a leszálló zónát (Landing Zone), ki kell javítani a Shrike 5 Gun ágyúkat, el kell foglalni az összes győzelmi pontot (Victory Location)
Támogatás: szállítóhajó (Dropship), normál és nagy zárótűz

A második gyakorlóküldetésben szinte minden fontos alapküldetés elem szerepel, amivel a játék során találkozni fogunk. Rho őrmester most is megjelenik, de csak azért, hogy demonstrálja, milyen előnyökkel jár, ha egy épületben, vagy éppen egy toronyban helyezzük el az egységeinket. Nagyon fontos dolog, jól gyakoroljuk be a küldetés során, mert hatalmas előnyhöz jutunk, ha úgy keveredünk egy tűzharcba, hogy az embereink fedezékben vannak. Az ellenfél is sokszor használja ezt a taktikát, látni fogjuk, mennyire nehéz őket egy épületből, vagy toronyból kilőni. A másik fontos dolog, amit meg kell tanulnunk, hogy a játékban kiemelt szerepe van a terep adta lehetőségeknek. Ha magasabb pontról támadunk (egy rámpáról, dombról, stb.), akkor nagyobb eséllyel indulunk, mint az alacsonyabb terepen elhelyezkedő ellenfeleink. Az időjárási viszonyok is fontos tényezőként szerepelnek, ha eső vagy hó esik, mi is, és ellenfeleink is kisebb látótávolsággal rendelkeznek. A gyakorló küldetés során az első feladatunk, hogy megvédjük a landoló zónát (továbbiakban LZ). Az LZ nagyon fontos, a szállítóhajó csak itt tud leszállni, amikor erősítést kérünk. Az LZ szabadon áthelyezhető, ha például arra alkalmas helyet elfoglalunk az ellenfelünktől. Miután leverjük a birodalmiak első rohamát, már szerzünk annyi AP-t (afféle tapasztalati pont, amit ellenfelek megölésével, győzelmi pontok elfoglalásával szerezhetünk), hogy a szállítóhajóval harci mérnök (Combat Engineer) egységet tudunk kérni. A mérnök javítani tud a sérült egységeink állapotán. Először az ágyúkat javítsuk ki a segítségével, majd küldjünk gyalogosokat az ágyúkhoz, akik ezután gépágyúsként szépen semlegesítik a bázisra érkező ellenséges egységeket. Most már aránylag védett a bázisunk, indulhatunk az első győzelmi pont felé. A győzelmi helyszíneket piros ponttal jelöli a térképünk. A rámpa tetejéről végezzünk az ellenfél egységeivel, és foglaljuk el a győzelmi pontot. Ugyan most még csak földi egységeket használhatunk, a későbbiekben már repülő egységeket is, tehát azt tudnunk kell, hogy a győzelmi pontokat és a leszálló zónákat csak földi egységekkel tudjuk elfoglalni. A repülő egységek is ki tudják iktatni az ellenséges egységeket,

de nem kapjuk meg az elfoglalt pontot addig, amíg nem küldünk oda földi egységet. Ahogy gyűlik az AP értékünk, folyamatosan tudunk utánpótlást kérni. Ha elég egységünk van, akkor több pontot is támadhatunk egyszerre, de mindig figyeljünk oda a csapatainkra, küldjük őket fedezékbe, ha tűzharcba keverednének. Fontos, hogy minden egységet megpróbáljunk megtartani, ugyanis minden

Vlaana Azleea

Kora: *25-27*
Magassága: *175 cm*
Születési idő: *045 - ismeretlen*

Vlaana a császár jobb keze, és azt a feladatot kapta, hogy szerezze meg bármi áron a Morningstar Prime feletti uralmat, a birodalom számára. Az ügynökök már több kolóniát megszereztek a kvadránsban, de a Morningstar Prime volt mindközül a legfontosabb, a császár éppen ezért a legjobb, legkeményebb, legkönyörtelenebb emberét bízta meg a feladattal.

Vlaana úgy tekintette a feladatot, mint afféle isteni cselekedetet, az volt a rögeszméje, hogy az emberiséget egyesíteni kell bármi áron, és azok, akik ellenállnak, nem érdemelnek könyörületet, nem érdemlik meg, hogy tovább létezhessenek. Szó szerint, megszállottan követte a császár dekrétumát, mely így szólt: nincs bocsánat, nem maradhatnak túlélők.

Kevesen látták őt személyesen, akik mégis, azok közül nem sokan maradtak életben. Aki belenézett a hideg, sötét szemébe, az általában éppen a kivégzésére várt, kivéve, ha a hűséges csatlósairól volt szó. Általában két ügynökön keresztül igazgatta csapatait, akik majdnem olyan könyörtelenek voltak, mint ő maga. A nevük Cezarus és Dracus volt.

Korábban egy pletyka terjedt el arról, hogy Vlaana nem is létezik, csak Cezarus és Dracus elméjében.

egyes egység fejlődik a játék során, egyre nagyobb hatékonysággal tudjuk használni őket, ha nem haláloznak el. A szállítóhajón kívül kérhetünk még különféle légi csapásokat, ezek nagyon hatásosak, de arra figyeljünk, hogy ezek is AP-be kerülnek. A másik hátrányuk, hogy bevetésük után egy bizonyos ideig nem elérhetők, tehát nem tudunk például folyamatos bombázás alatt tartani egy területet, bármennyire is szeretnénk. Ha sikerült elfoglalni az összes győzelmi helyszínt, akkor egy átvezető videó megtekintése után máris megkezdhetjük az NSA küldetéseket.

NSA küldetések

RAT CATCHER

Elsődleges feladatok: el kell foglalni az ismeretlen objektumot, vissza kell verni az ellenséges egységeket
Másodlagos feladatok: el kell foglalni a győzelmi pontokat
Támogatás: nincs

Aránylag egyszerű, bemelegítő küldetés. A lezuhant ismeretlen űrhajó rakományára

fáj a Terranok foga, mindenképpen meg kell akadályozni, hogy megszerezzék. Sima gyalogos egységekkel indulunk, és nincsen leszálló zónánk, tehát a szállítóhajó nem tud utánpótlást hozni. Haladjunk az egységeinkkel a közelebbi győzelmi pont felé, de nagyon figyeljünk a házakban megbúvó ellenséges egységekre. Annak ellenére, hogy nincs szállítóhajó, a tábornok küld néhány felderítő járművet, és néhány további gyalogos egységet, ezeknek jó használ vesszük. Miután megszereztük a győzelmi pontot, a fedezékeket kihasználva haladjunk az ismeretlen objektum felé. Foglaljuk el, majd a további érkező erősítés segítségével szerezzük meg a második győzelmi pontot is.

CALLING THE SHOTS

TIPP! A Viron küldetések során használjuk ki minél jobban a Viron-ok összeolvadási képességét.

Elsődleges feladatok: el kell foglalni az összes győzelmi pontot és meg kell szerezni az LZ-t, el kell foglalni a Terran bázist
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó

Rögtön a mélyvízbe! Elég nehéz küldetés, partraszállással kezdődik, és egyből elhárító ágyúk próbálnak meg távozásra bírni bennünket. Az APC-k segítségével tisztítsuk meg a közeli területet, hogy megvethessük a lábunkat. Ha körülnézünk, láthatjuk, hogy egy folyó szeli ketté a területet, de mindkét oldalon a Terranok uralják a terepet. Viszont a szokásos zöld és piros nyíllal jelölt egységeken kívül kékkel jelölteket is találunk. Ők is NSA csapatok, de őket nem irányíthatjuk. A kék nyíl mindig a szövetségesünket jelöli ezentúl. A legfontosabb, hogy megszerezzük az LZ-t, hogy kaphassunk támogatást, de előbb a parton kell átvegyük az irányítást. Ehhez minden épületet el kell foglaljunk, tehát mindenhova be kell juttatnunk legalább egy-egy gyalogos egységet. Ha ez sikerült, akkor irány az LZ, illetve a folyón inneni győzelmi pontok. Ha már tudunk erősítést kérni, és minden pontot elfoglaltunk a folyón innen, akkor az a legjobb, ha mindkét hídon keresztül támadást indítunk, hogy ne tudjanak egyik oldalról se hátba támadni. A szállítóhajó képességeit fejleszthetjük AP-ért cserében, erről olvassátok el a részletesebb keretes írást, mindenesetre érdemes a fegyverzetét fejleszteni, és bedobni, ha nagyon megszorulnánk. A szállítóhajót beállíthatjuk úgy, hogy ne térjen automatikusan vissza a bázisra addig, amíg van üzemanyaga, és ekkor ugyanúgy hadba foghatjuk, mint a többi egységet. A túloldalon foglaljuk el a győzelmi pontokat, majd a bázist. Ezen a pályán a szövetségeseink is NSA egységek, tehát arra számítani kell, hogy ők is kérhetnek támogatást, ami miatt néha hosszabb idő lesz, amíg a szállítóhajó megérkezik a mi egységeinkkel.

SMELLS LIKE VICTORY

Elsődleges feladatok: építsük ki a bázisunkat, keljünk át a hídon, ejtsük foglyul Vlaana-t

Másodlagos feladatok: foglaljuk el a radar állomást, szerezzünk még egy LZ-t
Támogatás: szállítóhajó

Rho látta leszállni Vlaana űrhajóját, itt az alkalom, hogy elkapjuk önagyságát, a Terranok főparancsnokát! Először foglaljuk el a közeli bázist, és a hozzá tartozó LZ-t, ez nem okozhat nagy gondot. A közeli győzelmi pontnál találjuk meg a radarállomást, néhány embert rögtön küldjünk oda, hogy megszerezzék nekünk a stratégiai fontosságú objektumot. Eközben a mérnökünk segítségével javítsuk meg a félig szétlőtt ágyúkat, és ezekben, valamint a bunkerben helyezzünk el egy-egy egységet, így megoldjuk a bázisunk védelmét. Kérjünk utánpótlást, köztük nagyobb hatótávolságú járműveket is. A továbbjutást je-

lentő híd mindkét oldalát lángszórós tornyok védik, ezeket hatástalanítsuk a nagyobb hatótávolságú egységeinkkel. A bázison nem is kell túl sok embert hagynunk, néhányat hagyjunk csak hátra, ha valaki mégis megpróbálna behatolni. Kérjünk folyamatosan erősítést, és támadjuk meg a két ellenséges bázist, ahol LZ is van. Ezeket gyorsan el kell foglalni, hogy elvágjuk a Terranok utánpótlását. Ha ezzel megvagyunk, akkor irány Vlaana bázisa, ahol a meglévő egységek segítségével gyorsan rendet teremthetünk.

FALLING DOWN

Elsődleges feladatok: foglaljuk el, és javítsuk meg a pajzs generátort, védjük meg a támadásoktól, találkozzunk Grant őrnaggyal
Másodlagos feladatok: foglaljuk vissza az összes tornyot
Támogatás: szállítóhajó, füstbombák

Irány New Darwin City! A várost körülvevő pajzsot csomópontokon keresztül táplálják, és a Terranok megtámadták ezek közül a 69-es számút. Gyorsan kell cselekednünk, nehogy a főváros pajzs nélkül maradjon. Egészen szép számú csapattal

NSA járművek

	Light APC	Assault APC	Recon Terradyne	Rocket Terradyne	Ravager Terradyne	Liberator Terradyne	Combat Engineer	Mobile Artillery
Életpont:	250	350	180	140	500	300	150	240
Páncélzat típusa:	könnyű	nehéz	nehéz	nehéz	nehéz	nehéz	nehéz	nehéz
Páncélzat erőssége:	50/20/20/0	50/20/10/0	30/20/0/0	40/20/0/0	50/20/10/10	50/20/0/0	50/20/10/10	20/10/0/0
Maximum sebesség:	15	12	20	12	6	12	12	8
Fegyverzet:	gatling	gas	AT	missile	AT	AT	-	explosive
Fegyver sebzése:	5-10	15-30	12-25	15-30	30-60	25-50	-	15-30
Fegyver hatótávolsága:	100	50	150	130	100	120	-	300
Látótávolsága:	120	100	250	150	80	120	100	100
Lopakodási képesség:	0	0	0	0	0	0	0	0
AP ellenérték:	400	750	350	600	950	950	510	1200
Helyfoglalás szállításkor:	2	3	2	2	3	3	2	3

Viron járművek

	Gun Centruroid	Fighter Helidyne	Engineer Centruroid	Corruptor Centruroid	Penetrator centruroid	Surveillance Helidyne
Életpont:	150	160	250	300	300	300
Páncélzat típusa:	nehéz	könnyű	nehéz	nehéz	nehéz	könnyű
Páncélzat erőssége:	20/10/0/0	0/0/0/0	30/20/10/10	50/20/0/10	50/20/0/0	0/0/0/0
Maximum sebesség:	20	27	15	12	10	10
Fegyver sebzése:	6-10	15-30	7-15	15-30	48-60	2-5
Látótávolsága:	160	150	150	120	120	150
Lopakodási képesség:	0	0	0	0	0	0
AP ellenérték:	350	600	450	750	950	550
Helyfoglalás szállításkor:	2	2	2	3	3	2

indulunk a küldetés elején, néhány egységet küldjünk rögtön az LZ mögötti győzelmi ponthoz, ahol néhány ellenfél táborozik. Miközben elfoglaljuk a pontot, a Terranok kisebb hadseregnyi egységgel ránk támadnak. A közeli tornyokba küldjünk mesterlövészeket, hogy megoldjuk a bázis védelmét. Kérjünk utánpótlást - főleg ostrom harcosokat (Siege Soldier) - lehetőleg nagy számban. A Terranok LZ-jét érdemes minél gyorsabban elfoglalni, hogy elvágjuk az utánpótlásaikat. Minden csapathoz csatoljunk mérnököt, hogy javítsa a sérüléseket. Közben - ha minden jól megy - küldjünk csapatokat a bázisunktól nem messze található győzelmi pontokhoz, ezeket foglaljuk el. A megszerzett LZ-hez közeli pontokat is foglaljuk el. Az összes elfoglalt győzelmi ponton található ágyúkat javíttassuk meg, majd küldjünk mindegyikbe egy-egy gyalogost. Eközben küldjünk minél nagyobb számú sereget a kis szigetre, ahol a pajzs csomópont van, küldjünk mérnököt is mindenképpen. Ha sikerült elfoglalni, a mérnök megjavítja, ám ekkor még nincs vége a küldetésnek, hirtelen újabb ellenségekkel kell szembenézzünk, méghozzá a Terranok oldalára állt Viron egységekkel. Minden létező csapatunkat küldjük ellenük, nagyon kemény ellenfelek.

ALL THAT IS DEAR

Elsődleges feladatok: találkozzunk Dr. Alice McNeallel, biztosítsuk az útját a Mannerheim alagútig
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: füstbombák

Dr. Alice McNeal - Jacob közeli ismerőse - egy rendkívül fontos küldetést teljesít. Segítenünk kell neki, és miután a szállítóhajónkat lelövik, kénytelenek vagyunk a meglévő embereinkre, eszközeinkre támaszkodni. A gyalogos egységeinket szállítsuk be az APC-kbe, és induljunk el Alice bázisa felé. Komoly ellenállásba fogunk ütközni, a mérnök egységnek lesz munkája rendesen, mire a bázishoz érünk. Ott szerencsére találunk egy kisebb csapatnyi egységet, akikkel innentől kezdve szabadon rendelkezhetünk. Haladjunk nyugat felé, amerre a térkép szövetséges egységeket jelez. A mérnökkel megközelítve őket újabb egységekkel leszünk gazdagabbak. Innentől jön csak a neheze, az alagúthoz vezető út három győzelmi ponton keresztül vezet, amelyek mindegyikénél Terran egységek hemzsegnek. Óvatosan haladjunk előre, vigyázzunk az egységeinkre. Ha sikerült elérni az alagutat, vége a küldetésnek.

SILENT WOLF

Elsődleges feladatok: csalogassuk el a Terran mérnököket, lopjunk egy Terran mérnöki járművet, jussunk be az adatbázis terminál épületbe, hatástalanítsuk a légelhárító löveget
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: nincs

TIPP!
Használjuk ki a terep és az időjárási viszonyok adta lehetőségeket, főleg a lopakodós küldetések során.

Ez egy lopakodós, csendes misszió, ami nem arról szól, hogy ki hány ellenfelet tud megölni. Be kell jussunk a Terran bázisra, hogy információkat szerezhessünk a Vironokról. Először el kell csaljuk a Terran mérnököket, ennek a legjobb módja, ha tönkretesszük a közeli erőművet. Ha ellenféllel találkoznánk, tegyük ártalmatlanná minél gyorsabban a másodlagos módba kapcsolva. Jussunk el az erőműig, majd lőjük addig, amíg felrobban. Ezután gyorsan menjünk át a közeli hídon, hogy megszerezhessük a szükséges járművet. Amikor Rho beszállt, menjünk vele a Terran bázis bejáratához. Egy őr áll az utunkba, de némi akadékoskodás után beenged. Odabenn lopakodjunk el a terminál épületéig, majd menjünk be. Miután megvannak az adatok, egy leszálló egységet küldenek értünk, de ahhoz, hogy le tudjon szállni, szét kell lőnünk a légelhárító löveget. Ez közel helyezkedik el a terminál épületéhez, menjünk oda, és a hordókra célozva robbantsuk fel. Ezután már nincs más dolgunk, mint hogy a megjelölt helyre siessünk.

RAW DEAL

Elsődleges feladatok: találkozzunk Hervon Dreznorral, védjük meg Hervon csapatát a Vironoktól, foglaljuk el az összes LZ-t, védjük meg a nehéztüzérségi egységeket
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó, csata-szkenner, füstbomba

Minden segítség jól jöhet a harchoz! Bár a Kereskedők Céhének tagjai nem éppen megbízhatóságukról híresek, éppen jókor jön az ajánlatuk, mely szerint erős tüzérségi egységeket szállítanának az NSA-nak. Ezért aztán találkoznunk kell a képviselőjükkel, Hervon Dreznorral. A csapatunkkal célozzuk be

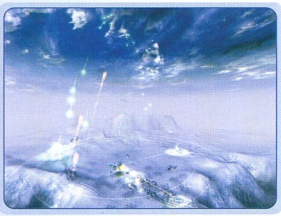
TIPP!
Ha van lehetőség, akkor vonuljunk fedezékbe, előnyös helyzetbe kerülhetünk, ha a gyalogos egységeinket egy épületbe, vagy egy toronyba küldjük.

Hervon táborát. Még mielőtt odaérnénk, a Vironok támadásba lendülnek. Végezzünk a támadókkal, majd miután kijelöltük az LZ-t, kérjünk erősítést, ugyanis újabb támadásra kell számítsunk. Miután végeztünk a Vironokkal, megkapjuk az új egységeket, amelyekkel nagy távolságból képesek leszünk jelentős pusztítást végbe vinni. A küldetés további részében óvnunk kell őket, legalább kettő épségben kell maradjon. Ettől függetlenül próbáljuk ki őket, küldjünk egy csata-szkennert az ellenség LZ-jéhez, így látni fogjuk, hova célozzunk. Természetesen a Vironok is bevetik a saját nehéztüzérségüket, az a legjobb, ha azokat minél gyorsabban kiiktatjuk. Innentől már csak annyi a feladatunk, hogy elfoglaljuk mind a három LZ-t. Kérjünk folyamatosan erősítést, és őröljük fel az ellenállást.

SNOW DRIFT

Elsődleges feladatok: meg kell állítsuk a Terran csapatokat, találkozzunk Lacroix-val, szerezzük meg a konvojt, vigyük a Vironokat az LZ-hez
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó, füstbomba, légi csapás

Egy értékesnek tűnő szállítmány zuhan le a hegyekben. Mivel valószínű, hogy a Terranok



is lecsapnak a járműre, gyorsan a helyszínre kell siessünk. Először a kijelölt kanyonhoz kell menjünk, hogy a várható Terran csapatokat visszaverjük. Miután ez sikerült, találkozzunk Lacroix-val, aki feláll it egy LZ-t, így már utánpótlást tudunk kérni. Erre szükségünk is lesz, mert eközben a Terranok is kiépítettek egy LZ-t, és támadásba lendülnek. Vissza kell verjük a támadásukat, és gyorsan a lezuhant járműhez kell siessünk. Mire odaérünk, már jelentős mennyiségű Terran egység vár ránk. Ha elég sok utánpótlást tudtunk kérni, akkor elfoglalhatjuk az ellenséges LZ-t is, de nem feltétlenül szükséges. Ha elfoglaljuk a lezuhant jármű körüli területet, kiderül, hogy Viron rabokat szállított. A konvojt a saját LZ-nkhez kell szállítsuk, ehhez az érkező légi egységek szükségesek.

ERRAND BOY

Elsődleges feladatok: biztosítsuk Drahk'Mar útját a Viron bázisig
Másodlagos feladatok: segítsünk Lacroix-nak megvédeni az SK-7-et
Támogatás: szállítóhajó, csata-szkenner, füstbomba, normál és nagy légi csapás

A lázadó Vironok az oldalunkra állnak, ezért segítenünk kell Drahk'Marnak, hogy visszajusson a bázisára. A küldetés kezdetén rádióüzenetet kapunk Lacroix-tól, hogy veszélyben van a bázisuk, de az őrnagy azt az utasítást adja, csak akkor avatkozzunk be, ha a saját küldetésünket nem veszélyeztetjük ezzel. Foglaljuk el először a közeli LZ-t. Kérjünk erősítést, és induljunk el a Viron bázis felé. A VIP transzport járműre - és utasára - nagyon vigyázzunk, semmiképpen sem eshet bántódása. Ha sikerül elég AP-t gyűjteni, akkor egy kisebb csapatot küldjünk Lacroix-nak is. Nem lesz könnyű eljutni a Viron bázisig, két győzelmi pont és egy Terran bázis is található útközben. Ha elég sok emberünk van, akkor két irányban is támadhatjuk az ellenséget, egyrészt a Viron felé tartó csapattal keleti irányban, a másik csapattal nyugatra, ahol miután segítettünk Lacroix-nak, tovább mehetünk a következő győzelmi ponthoz, majd az ellenséges LZ-hez. Bár nem lesz könnyű, de ha mégis sikerül elfoglalni, hatalmas elismerésben lehet részünk.

STEALING BEAUTY

Elsődleges feladatok: siessünk az MSD-12-es bázis segítségére, tartsuk az állást 20 percig
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó, csata-szkenner, füstbomba, normál és nagy légi csapás

Dr. Alice McNeal újra veszélyben van! A bázist - ahol szigorúan titkos kutatásokat végez - megtámadták, és úgy tűnik Lacroix csapatai nem bírják sokáig tartani az állásokat. Siessünk a bázis védelmére. Hatalmas csata vár ránk, de szerencsére a tábornok négy Ravagert - hatalmas tűzerejű járművet - küld segítségnek. Míg a bázison elhelyezzük a tornyokba az embereinket, a négy egységgel támadjuk meg az északi ellenséges LZ-t, így már csak két helyen kaphatnak utánpótlást az ellenfeleink. A bázisról küldjünk egy kisebb csapatot a radarállomáshoz, semlegesítsük a Terranokat, és küldjünk be egy gyalogost. Ezután 20 percig - vagy az összes LZ elfoglalásáig - tartanunk kell Dr. McNeal bázisát. Elég utánpótlással, és a négy Ravager segítségével el tudjuk foglalni az összes LZ-t.

SHE SELLS SANCTUARY

Elsődleges feladatok: szabadítsuk ki Alice McNealt, biztosítsuk Alice útját az LZ-hez
Másodlagos feladatok: semlegesítsük a sziget légelhárítását
Támogatás: szállítóhajó, csata-szkenner, füstbomba, normál és nagy légicsapás

NSA gyalogos egységek

	Light Assault Trooper	Sniper	Siege Soldier	Rho őrmester
Életpont:	200	180	250	250
Páncélzat típusa:	gyalogos	gyalogos	gyalogos	gyalogos
Páncélzat erőssége:	0/0/0/0	0/0/0/0	30/30/30/30	0/0/0/0
Maximum sebesség:	5	7	6	7
Fegyverzet:	gatling (AT)	sniper	gatling (AT)	sniper
Fegyver sebzése:	2-4	30-60	3-7	20-40
Fegyver hatótávolsága:	100	250	110	110
Látótávolsága:	150	150	150	200
Lopakodási képesség:	20	50	5	50
AP ellenérték:	150	255	410	-
Helyfoglalás szállításkor:	1	1	2	-

Warhurst tábornok parancsát megtagadva elindulunk, hogy kiszabadítsuk Alice-t. Lacroix is beszáll a buliba. Először foglaljuk el az első győzelmi pontot, és végezzünk az ellenséges egységekkel, majd küldjünk embert a légelhárító ágyúkba, és a bunkerbe. Küldjünk egységeket a hídhoz, ahonnan elég erős támadás várható. Eközben támadjuk meg a börtönt. Alice-t el kell juttatni a Lacroix által felállított LZ-hez, miután az érkező szállítóhajóinkat megsemmisítik. A híd felől hatalmas támadás várható, kérjünk erősítést, és vagy szervezzünk erős biztosítást, vagy foglaljuk el az összes ellenséges LZ-t, és azután szállítsuk az Lacroix bázisára.

PUSH

Elsődleges feladatok: védjük meg a Viron szövetségesünk szigetét, szerezzük vissza az egész területet, meg kell öljük G'Hall Vicathot.
Másodlagos feladatok: semmisítsük meg az ellenfél tüzérségét
Támogatás: szállítóhajó, csata-szkenner, füstbomba, normál és nagy légicsapás

A Terranok lecsaptak új szövetségeseink bázisára. Elsődleges feladatunk az, hogy a segítségükre siessünk. Indítsuk el a csapatot a bázisuk felé, közben kérjünk utánpótlást. Szépen

foglaljuk el az utunkba eső győzelmi pontokat, és verjük vissza a bázisra támadókat. Kérjünk folyamatosan utánpótlást, koncentráljunk a nehéz tüzérségekre, és az ellenfél LZ-ire. Nagyon nagy csata várható. A sziget közepén található győzelmi pontnál több nehéztüzérségi egység van elhelyezve, és ide az erdő miatt csak gyalogos egységekkel tudunk eljutni. A csata hevében előkerül G'Hall Vicath is, vele végeznünk kell. Amikor az egész szigeten átvettük az irányítást, vége a küldetésnek.

Viron küldetések

INVERTED MOMENTUM

Elsődleges feladatok: meg kell vizsgálni a rádióadást zavaró erőteret, a mérnök droid nem semmisülhet meg, el kell helyezzünk és meg kell védjük a mobil radarokat
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: nincsen

A klán űrhajót lelövik a Krieg-7B bolygó közelében, ezért kényszerleszállást kell végrehajtson. A rádióadást valami zavarja, először is ennek kell utána járjunk. A Viron egységek kezelése nagyjából megegyezik az NSA egységekével, de van egy fontos képességük. Két ugyanolyan egységet egyesíteni lehet, köszönhetően a Vironok nano-technológiájának, így erősebb, ellenállóbb egységekhez juthatunk. Először menjünk a hajóhoz közeli oszlophoz, kiderül, hogy egy ősi faj által készített és elhelyezett oszlopok miatt nem tudunk rádiókapcsolatba lépni a Morningstarral.

Viron gyalogos egységek

	Assault Clanguard	Missile Clanguard
Életpont:	180	200
Páncélzat típusa:	gyalogos	gyalogos
Páncélzat erőssége:	10/10/10/10	0/0/0/0
Maximum sebesség:	5	5
Fegyver sebzése:	15-30	7-12
Látótávolsága:	150	150
Lopakodási képesség:	20	20
AP ellenérték:	250	210
Helyfoglalás szállításkor:	1	1

El kell helyeznünk egy-egy mobil radart ezeknél az oszlopoknál, ezt a mérnök droid segítségével tudjuk megtenni. Miközben az oszlopokhoz megyünk, Terranok támadnak ránk, végezzünk velük. Miután mindkét oszlopnál végeztünk, menjünk a hídon keresztül a sziget közepénél található ellenséges bázisra, és foglaljuk el.

ASPHYXIATION

Elsődleges feladatok: össze kell gyűjteni 10 hordó Zethane-t
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó

Újabb probléma, a klán űrhajó üzemanyag tartaléka - a Zethane - felrobban. Kénytelenek leszünk összeszedni 10 hordóval, ami nem is lenne olyan nagy ügy, ha a birodalmiak nem építenének ki egy LZ-t maguknak. Gyorsan indítsunk támadást az LZ ellen, mielőtt nagyobb csapatokat tudnának a bolygóra telepíteni, és kérjünk erősítést. Eközben küldjünk egy mérnök droidot a győzelmi pontjainkhoz, és szedjünk össze tíz hordó üzemanyagot.

AIMING FOR THE TEETH

Elsődleges feladatok: el kell foglalnunk egy LZ-t
Másodlagos feladatok: meg kell semmisíteni az erőműveket, és a parancsnoki központot
Támogatás: szállítóhajó, Viron roham gubó

Kiderült, hogy egy hatalmas anti-orbitális ágyúval lőtték le a klán űrhajót, amit valószínűleg újra felhasználnának, ha az űrhajó megpróbálna felszállni. Egy megoldás maradt, meg kell semmisíteni. Először el kell foglaljuk a közeli LZ-t, hogy utánpótláshoz juthassunk. Rögtön kérjünk is erősítést, mert kiderül, hogy az ágyút csak azután lehet megsemmisíteni, miután

semlegesítettük a pajzsát tápláló erőműveket. Emellett találunk egy parancsnoki központot, amit szintén érdemes a földdel egyenlővé tenni. Ennél a küldetésnél is többféle taktikát alkalmazhatunk, kezdhetjük az ellenséges LZ-k felszámolásával, vagy elfoglalhatjuk sorra a győzelmi pontokat (az erőművek is győzelmi pontoknál vannak). Amint sikerül az erőműveket kiiktatni, megsemmisíthetjük az ágyút is.

TIPP! Használjuk ki az egységek másodlagos támadási módját.

Jacob Angelus

Kora: *27*
Magassága: *187 cm*
Súlya: *90 kg*
Születési idő: *045-2714*
Alapkiképzés: *NSA hadsereg: 025-2731, Fort Ike, Morningstar Prime*

Jacob Angelus Victory City-ben nőtt fel, és a többi NSA gyermekhez hasonlóan korán az árvák sorsára jutott. De nem sokáig maradt árva, a modern hadviselés gépezete hamar adoptálta őt. Bár sok probléma volt vele az alapkiképzés során, a kiképzői már ekkor meglátták benne a vezetői képességeket.

Angelus kiemelkedő eredménnyel végzett a katonai akadémián, ezután hadnagyként szolgált a 49. hadtestnél. A csapatának gúnyneve 'halál expressz' volt, hírhedtek voltak a nyers viselkedésükről, és arról, hogy az újoncokat semmibe sem vették, maximum ágyútöltelékként tekintettek rájuk. Ennek ellenére Angelus már az első hetekben kivívta a többi katona tiszteletét, még a hosszú évek óta szolgáló katonák is feltétel nélkül engedelmeskedtek a parancsainak. A csapat rengeteg Terranok elleni bevetésen vett részt.

A Corollia szigeteki hadműveletek során került először Angelus csapata Grant őrnagy irányítása alá, ekkor figyelt fel rá Warhurst tábornok is.

Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó

A helyszín: Nephilim 3-1-7, egykoron Viron kolónia, ma kihalt senki földje. És egyben a CSS Astrid nyughelye. Biztonsági okokból a CSS Astridtól távolabb kezdjük a küldetést. A közelben található egy LZ, gyorsan foglaljuk el. A klán űrhajót megtámadja Vlaana flottája, és az aktivációs kulcsot szállító hajó lezuhan. Amint megvannak a koordinátái, indítsunk csapatot a kulcs megszerzésére. Kiderül, hogy Vlaana már jóval a csapat megérkezése előtt a helyszínen járt, és magával vitte a kulcsot. Egy idegen rádión bejelentkezik, és azt mondja, elárulja a kulcs koordinátáit. Küldjünk egy csapatot a keleti LZ-hez, és foglaljuk el.

CARVED IN SAND

Elsődleges feladatok: fel kell robbantani a hangárt, meg kell védeni a Xenofact oszlopokat, ki kell menteni Rhót, Rho nem halhat meg
Másodlagos feladatok: el kell pusztítani az erőművet, és a légierőt
Támogatás: szállítóhajó, spóra felhő, Viron roham gubó

Még kell szereznünk az aktivációs kódot mindenáron. Angelus nem akar rögtön nagy felhajtást, a térségben táborozó rengeteg Terran miatt. Ezért el kell jutnunk Rhóval a hangár bejáratáig, hogy aztán odabenn egy robbanótöltetet helyezzen el. Küldjük a hangárhoz egy kisebb csapattal, kérjünk erősítést, és készüljünk fel egy nagy csatára. Az a legjobb, ha a környéken található összes Xenofact oszlophoz küldünk néhány embert, ugyanis a robbanáskor Vlaana meglép egy űrhajóval, és megpróbálja elpusztítani az oszlopokat. Ez a bolygó összeomlását eredményezhetné. Foglaljuk el az összes LZ-t és győzelmi pontot, és menekítsük ki Rhót egy járművel az eredeti LZ-nkhez.

DEAD BUT DREAMING

Elsődleges feladatok: foglaljuk el a területet, védjük meg a Xenofact oszlopokat
Másodlagos feladatok: nincs

TIPP! Vigyázzunk az egységeinkre a csaták során, lehetőség szerint mindig legyen a közelben egy mérnök egység.

IT CAME FROM THE SWAMPS

Elsődleges feladatok: biztosítani kell a fúrótornyokat, ki kell szabadítani a Haxduum klán tagjait, ki kell szabadítani Khau'Nir Vicathot, meg kell ölni Cezarust, Rho nem halhat meg
Másodlagos feladatok: tartani kell az állásokat a börtönnél
Támogatás: szállítóhajó, Viron roham gubó

Végre megtaláltuk a fúrótornyokat, de biztosítani kell, hogy egy karcolás se essen rajtuk.

Kiderül, hogy egy újabb lázadó Viron klán tagjait is itt tartják fogva egy börtönben. Kérjünk erősítést, és induljunk el a csapatainkkal a Terranok keleti LZ-jéhez. Miközben elfoglaljuk az állásokat, küldjünk csapatokat a fúrótornyokhoz is. A börtönnél - miután a klán tagjait kiszabadítottuk - kiderül, hogy a nyugati Terran bázisban őrzik Khau'Nir Vicathot a vezetőjüket. A börtönnél találunk egy APC-t, amit Rho boszorkányos ügyességgel el is köt. Ne küldjük rögtön a nyugati bázisra a fogolyért, csak miután már elfoglaltuk azt. Mikor Rho az APC-vel a bázisra ér, egy másik APC-n maga Cezarus próbál meglógni, tegyünk róla, hogy ne sikerüljön neki. Menjünk fel az APC-vel a rámpán, ekkor sikerül kiszabadítani a klán vezért is. Menjünk az éppen aktív LZ-hez az APC-vel.

LONG DISTANCE CALL

Elsődleges feladatok: jussunk be Rhóval a vezérlő bunkerbe, oldjuk meg a lokátor áramellátását, foglaljunk el egy LZ-t, Rhónak életben kell maradnia
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó, spóra felhő, Viron roham gubó

Még egy életbevágóan fontos küldetést kell teljesíteni, mielőtt elhagyhatnánk a Krieg-7B-t.

Egy nagy teljesítményű lokátor van a bolygón, amivel ki lehet deríteni, hogy hol lehet éppen Vlaana flottája. Először a vezérlő bunkerhez kell menjünk, ha odaértünk, küldjük be Rhót, hogy megszerezze az információt. Rho megkezdi a műveletet, de kiderül, hogy elvágták a kapcsolatot a bunker és a lokátor magja között, ezért közvetlenül a lokátorhoz kell eljutni, ha információt akarunk szerezni. Kerüljük a feltűnést, az ellenségnek három LZ-je van, és ha valaki meglát minket, folyamatosan támadják majd a csapatunkat. Az őrmesterrel (a másodlagos módját kihasználva) észrevétlenül be tudunk jutni a lokátor magjához. Mikor megkezdené a letapogatást, megszűnik az áramellátás. A tartalék tápegység beindításához egyszerre négy állomásra kell mérnök droidot küldenünk. Ehhez azonban el kell foglalnunk egy LZ-t. Miután egyet elfoglaltunk a háromból, kérjünk erősítést, természetesen mérnök droidokat is. Ha a lokátor körüli győzelmi pontokat (tápegység állomásokat) elfoglaljuk, beindul az áramellátás. Miután Rho megszerzi az információkat, felrobbantja a lokátort.

CITIES IN DUST

Elsődleges feladatok: el kell foglalni egy LZ-t, találkoznunk kell az idegennel

Viron-ok

Az emberiség először a XXV. században lépett kapcsolatba a Vironokkal, abban az időben, amikor egy gonosz ügynök, Sarah Parker megmérgezte bolygójuk atmoszféráját. A következő években az emberek megpróbálták felvenni a kapcsolatot a Vironokkal, de nem jártak sikerrel. A Vironok hatalmas klán űrhajókkal járják az űrt, mióta a bolygójuk lakhatatlanná vált számukra. Nem tudni róluk túl sokat, csak annyit, hogy magas, kétlábú teremtmények, hatalmas nano-organikus tudással. A tárgyalásra tett sikertelen kísérletek során több jelentés született a Vironok Ragnarok Nebulában folytatott háborújáról. A jelentések szerint a Viron harcosok afféle összeolvadásra képesek, aminek segítségével képesek teljesen új formát ölteni.

Támogatás: szállítóhajó, spóra felhő, Viron roham gubó

A CSS Astrid közelébe kerülünk végre. Mégsem lesz könnyű a dolgunk, a Terranok hatalmas hadsereget mozgósítottak, hogy ne sikerüljön a közelébe kerülnünk. El kell foglaljuk a Terran LZ-ket, de emellett meg kell védenünk a Xenofact oszlopokat is, a bolygó stabilitásának megőrzése miatt. Akárhogy is igyekszünk, nem tudjuk az összeset megóvni, az a lényeg, hogy legalább egy ép maradjon. A legnagyobb problémát a magaslatokon elhelyezett tüzérségi egységek jelentik, az LZ-k elfoglalása mellett a legnagyobb hangsúlyt ezek hatástalanítására fektessük. Csak akkor ér véget a küldetés, ha minden egyes ellenséges egységet elpusztítottunk. Amint ezzel megvagyunk, újabb utazás vár ránk, ezúttal egy hatalmas csillaghajón.

HEAD ON THE DOOR

Elsődleges feladatok: biztosítsuk a területet, vigyük a fúróberendezéseket biztonságos helyre, ki kell tartsunk a szállítóeszközök megérkezéséig
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó, spóra felhő, Viron roham gubó

Gyanús körülmények között érkezünk haza, a tábornok a várostól távoli helyre irányít minket, és Alice sincsen sehol. A tábornok konvojának megérkezése előtt küldjünk gyalogosokat az összes toronyba, a bunkerbe, hogy biztosítsuk a területet, és egyet küldjünk a radar állomásba is. Ezután megérkezik a tábornok csapata, és nagy meglepetést okoz nekünk. Miután végeztünk a konvojjal, vigyük a fúróberendezéseket biztonságos helyre. Miután kiépítjük az LZ-t, két percig kell kihúzzuk, amíg megérkeznek a szállítóeszközök. Kérjünk erősítést, és szálljunk szembe a támadókkal. A legnagyobb erőket az ellenséges LZ-hez irányítsuk.

REPTILE HOUSE

Elsődleges feladatok: meg kell semmisíteni a kommunikációs állomást, el kell jutnunk észrevétlenül a találka helyszínéig, ki kell juttassuk Rhót a területről
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó, spóra felhő, Viron roham gubó

Egy elfogott beszélgetésből kiderült, hogy a tábornok a Terranokkal találkozik. Ki kell deríteni, hogy miről beszélnek a találkozón, úgyhogy újabb lopakodós küldetés következik. Először a kommunikációs állomást kell hatástalanítani, ami nem okozhat különösebb gondot. Ezután - a lehető legóvatosabban - el kell jutnunk a találkahelyig. Ha egy őr észrevenne minket, gondoskodjunk róla gyorsan, hogy ne járhasson el a szája. Rhóval menjünk a bázis kapujáig. Miután Rho lebukott a lehallgatás kellős közepén, ki kell juttassuk a területről. A kapitány intéz egy LZ-t, így hívhatunk erősítést, és megszöktethetjük Rhót. Ha akarjuk, elfoglalhatjuk a győzelmi pontokat, és a Terran LZ-t is.

UNLOCKING THE SKY

Elsődleges feladatok: vissza kell szerezzük a pajzs generátorok feletti irányítást, ki kell szabadítsuk az őrnagyot, meg kell akadályozni, hogy a pajzs generátorok megsérüljenek, végezzünk a tábornokkal
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó, spóra felhő, Viron roham gubó

Végre itt az alkalom, hogy megfizessünk a tábornoknak. Nagyon gyorsan, és óvatosan kell eljárjunk, a kezében van a város pajzsgenerátorainak az irányítása, és fogva tartja az őrnagyot. Szóval összehangolt támadást kell indítani ellene. Kérjünk erősítést, köztük sok repülő egységet, és kezdjük meg a támadást. Foglaljuk el a három közeli győzelmi pontot, a nyugatinál tartja fogva a tábornok az őrnagyot. Ezután megkezdődik a versenyfutás az idővel, minél gyorsabban át kell vennünk a pajzs generátorok irányítását, ehhez el kell foglaljuk a közelükben található győzelmi pontokat. Az ellenfél két LZ-jét is minél gyorsabban meg kell szerezni.

NOTHING LEFT TO BURN

Elsődleges feladatok: meg kell védenünk az ürsiklókat, tartani kell az állásokat 30 percig, gondoskodni kell Alice járművének védelméről
Másodlagos feladatok: nincs
Támogatás: szállítóhajó, spóra felhő, Viron roham gubó

Az utolsó küldetésünk során az NSA sorsa van a kezünkben. Segítenünk kell Dr. McNealnek és csapatának, hogy sikerüljön evakuálni a városban lakókat a CSS Astridra. Kérjünk folyamatosan erősítést, küldjünk egységeket minden győzelmi pontra és ellenséges LZ-re. Hosszú ideig kell

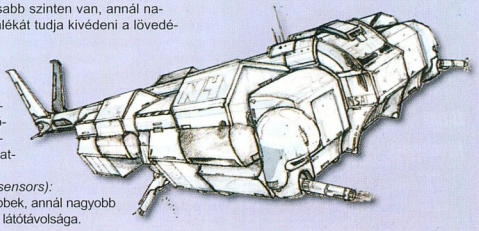
tartani az állásokat, nagyon kemény küzdelem lesz. Repülő egységekre nagy szükség lesz a csata során. Folyamatosan szorul majd a hurok, amikor már kicsit hátra dőlhetnénk, új LZ-t szerez az ellenség a dokknál. Nagy szükség lesz a szállítóhajóra is, amint van némi felesleges AP-nk, fejlesszük valamelyik tulajdonságát. Alice hajóját a felszállás előtt szétlövik, gondoskodni kell róla, hogy az őt szállító VIP jármű eljusson az őrnagy kompjáig.

Tim Norton

Szállítóhajó (Dropship)

A szállítóhajó kiemelten fontos szerepet játszik a program során. Míg az előző részben csupán a küldetések elején volt szerepe (az egységek szállításában), addig a folytatásban akár be is vethetjük egy-egy kényesebb szituációban, főleg akkor, ha a tulajdonságait már kellő mértékben fejlesztettük. A fejlesztések természetesen AP levonásával járnak, és minden tulajdonságon öt fokozatban javíthatunk. Nézzük, hogy milyen tulajdonságokat fejleszthetünk:

Pajzs *(armor)*:
Minél magasabb szinten van, annál nagyobb százalékát tudja kivédeni a lövedékeknek.
Fegyverek *(weapons)*:
A fejlesztésektől függően egyre erősebb fegyverekkel apríthatjuk az ellent.
Érzékelők *(sensors)*:
Minél fejlettebbek, annál nagyobb a szállítóhajó látótávolsága.
Raktér *(cargo)*:
Nagyon fontos, hogy minél több egységet tudjon szállítani egy körben.
Hajtómű *(engine)*:
Sokszor nem mindegy, hogy milyen gyorsan kapunk erősítést, főleg, ha rajtunk kívül a szövetségeseink is használják a hajót.
Üzemanyag *(fuel)*:
Ha úgy döntünk, hogy a hajót bevetjük a csatában, akkor fontos, hogy minél hosszabb ideig használhassuk tankolás nélkül.



132 OLDALON! VÁLTOZATLAN ÁRON!

PC.GAMES LAJSTROM

A teljes cikkeket a PC.GAMES 2004/7-8-os számában olvashatjátok.

F.E.A.R. - bemutató

... Kisebb felfordulást okozott a Monolith az E3-on. Az utóbbi időben, a CONTRACT J.A.C.K. megjelenése óta elég nagy csönd volt a csapat háza táján (leszámítva azt, hogy a Matrix Online-t hegesztik gőzerővel, de ez ugye csak a csapat egyik felét köti le); mindenki azt gondolta, talán Cate Archer újabb kalandjai készülnek a kirklandi főhadiszálláson. Ám mint kiderült, a fiúk ezúttal Austin Powers helyett inkább az X-aktákat vették elő, és előrukkoltak egy olyan anyaggal, amelytől a szakma egyszerűen padlót fogott. A zárt ajtós VIP-vetítésekről távozó meghívottak remegő lábakkal és szájjal próbáltak magukhoz térni az első sokkból - én pedig megpróbálom szavakba önteni mindezt ... A Monolith régi jó szokása a rövidítésekkel való játék, nincs ez másként most sem. A F.E.A.R. jelentése félelem, ám ez egyben egy mozaikszó is, kibontva: First Encounter Assault and Recon. Magyarra fordítani ezt elég kacifántos - egy szigorúan titkos támadó és felderítő katonai alakulatról van szó, amelyet olyan helyszínekre vezényelnek, ahol nem természetes, vagy ha úgy tetszik: paranormális jelenség ütötte fel fejét. A játék első helyszíne egy high-tech űrtechnológiai központ, amelyet egy ismeretlen eredetű és szándékú kommandó támad meg...

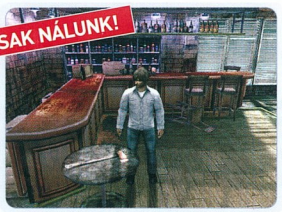
D-Day - bemutató - bétateszt

CSAK NÁLUNK!

... Mielőtt részletesen belemennénk a program elemzésébe, hadd ejtsek pár szót arról, hogy miért pont a normandiai partraszállás lett a feldolgozott téma. Tekintetbe véve, hogy idén volt a 60. évfordulója ennek a jeles eseménynek, kézenfekvőnek tűnhet - marketing okokból -, hogy valami olyan programot kell csinálni, ami erről szól. Jelen játék azonban ennél továbbmegy - ugyanis a hátterében a Normandy Mémoire névre hallgató civil szervezet áll, így ez a program lett a nagybetűs D-day játék. Nemcsak a témája miatt van ez így: a játék ugyanis 2 CD-n jön ki, amelyből az egyik afféle multimédia csomag, tele az eseménnyel kapcsolatos videókkal (jó 40 percnyi korabeli anyag), a veteránokkal készített interjúkkal és rengeteg kiegészítő információval. Emellett a társaság segítséget adott az események helyszíneivel kapcsolatban, így a fiúknak a pályatervezés során lehetőségük volt arra, hogy egész pontosan tudják azokat modellezni. Ennek eredményeként például a Pegasus híd vagy a Ste Mère Eglise-i templom (mely arról lett híres, hogy egy szövetséges ejtőernyős a tornyába akadt leszállás közben) illetve az eseményeknek helyt adó többi helyszín is elég élethűen található meg a játékban. ...

Silent Hill 4: The Room - bemutató - bétateszt

CSAK NÁLUNK!



... A Silent Hill 1999-ben még „csak" egy forradalmian új horror-kalandjáték volt, mára egy nagy hagyományokkal rendelkező, közkedvelt sorozattá érett. Az első rész a mai napig a PlayStation tulajdonosok kiváltsága maradt, a többit azonban kisebb nagyobb késésekkel ugyan, de a PC-s világ is élvezhette. 2004-re eljutottunk odáig, hogy a Silent Hill 4 már egyszerre jelenik meg a konzolverziókkal együtt számítógépen is.
A nagy bejelentés a Konami saját, különbejáratú show-ján, a Gamer's Day-en esett meg. A játék kerettörténetét még jótékony homály fedi, de azért jó néhány részlet ismertté vált. A helyszín egy álmos kisváros: South Ashfield, amely Silent Hill-től néhány mérföldnyire fekszik. A főszereplőnk ezúttal Henry Townsend lesz, aki egy „szép" napon arra ébred, hogy saját lakásának foglya, az ajtók, ablakok be vannak zárva, a kijutás teljességgel kizárt. Az ötödik napon egy rejtélyes lyuk jelenik meg a fürdőszobában, amely egy portál és alternatív világokba vezet. Más választás nem marad, fel kell fedezni ezeket a különös, misztikus helyeket, hogy kideríthessük, mi is történik valójában. A történetnek tehát nem lesz köze az előzményekhez, de a készítők ígérete szerint rengeteg utalás lesz a játékban és ezáltal néhány dologra is fény derül majd. ...

DVD tartalom

DUPLA DVD-VEL!

Mostani lemezünkre a **Saga** című, valós idejű stratégia teljes, magyar nyelvű változata került fel. A játékban a viking mondavilágba juthatunk el, építkezni kell, hadsereget szervezni, hogy felvehessük a harcot a Valkürök és élőholtak seregei ellen.
A demók között megtalálhatjátok a **Thief III**, a **Soldiers**, a **Neighbours From Hell 2** és az **UEFA 2004** demóját. Rengeteg stratégiai játék demója került kiadásra az elmúlt két hónapban, feltettük a **Perimeter** és a **Ground Control 2** játszható változatát is.
A videó és képmutató rovatunk rengeteg érdekességgel szolgál így az **E3** után. A PC.GAMES kint volt Los Angelesben, több gigabájtnyi anyagot hoztunk haza, amelyből igyekeztünk a legígéretesebb címeket kiválasztani. Példának néhány játék videó: **Brothers in Arms**, **Shadow Ops**, **Prince of Persia 2**, **STALKER**, **Anarchy Online**, **COPS 2170**, **D Day**, **Warhammer Online**, **Leisure Suite Larry**, **Fahrenheit** stb.

A Utility rovatban megtaláljátok az **Abiword** magyar nyelvű szövegszerkesztő ingyenes változatát, a **Foxmail** levelezőprogi ötös változatát és a **Yahoo Messenger 6**-ot. Az Extra rovat alatt összeállítottunk egy válogatást az éppen futó fájlcserélőkről.
A modok közé felkerült egy térképválogatás a **Heros IV**-hez és az **Age of Mythology**hoz, felpakoltuk a Quake III-hoz kiadott **Military Force** kiegészítőt, a **Sims 2** testtervező progiját és az **Alien Swarm** modot, amely teljesen új játékot varázsolt az **Unreal 2004**-ből.
Extra rovatunkban találjátok 2 CD-nyi **Far Cry** válogatásunkat, rengeteg plusz pályával és érdekes kiegészítővel. A rövidfilmek között megnézhettek egy tavaly készült interjút **Ian Watson**nal, a Warhammer 40K atyjával és **Dave Prowse**-zal, Darth Vader megformálójával. A retrót kedvelőknek igazi csemege a **Gameboy Advance** válogatásunk és az **Elite Biblia**. A „timeattack" végigjátszások rovatban **Prince of Persia** és **Quake**-videókat nézhetitek végig.

Söldner: Secret Wars - leírás

... Az egyjátékos és többjátékos módnak egyetlen közös pontja van. Ez pedig nem más, mint a „karaktergenerálás", melyet helyesebb lenne optikai tuningnak nevezni, mivel csak és kizárólag emberkénk külsőjét formálhatjuk át vele. Ennek ellenére ez a rész nagyon jól sikerült és igazán egyedivé tudjuk varázsolni kis kedvencünket, mivel a fejlesztők nem sajnálták az időt az igényes és részletes kidolgozásra.

Egyjátékos karrierünket ezek után rögtön el is kezdhetjük azzal, hogy az új kampány feliratú gombocskára bökünk. Ha most valaki azt várta, hogy agyonrederelt és részletekbemenő bevezető következik, az rögtön tévedett is, mivel nem történik más, mint a központi bázisunk udvarán nézhetünk ki a fejünkből. Ezzel együtt úgy látszik, a kezdeti tanítós rész is kimarad, a fejlesztők úgy gondolták, hogy ráérünk körbebóklászni és kipróbálni a dolgokat. Ám legyen. Érdemes a taktikai térképpel kezdeni az ismerkedést, mivel a jövőben ez lesz a közvetlen eszközünk járműveink és csapataink irányításához. Az M gombbal előbukkanó menü alapesetben csak szerény személyünket tartalmazza, így max magunknak osztogathatunk parancsokat és jelölhetünk ki útjelzőket. Skizofrének előnyben. Ha már megy a dolog, odafáradhatunk a parabolaantennás kiskocsihoz, mely nem más, mint a kapcsolatunk a Központtal. ...

PC.Games - 82%

Soldiers: Heroes of WWII - leírás

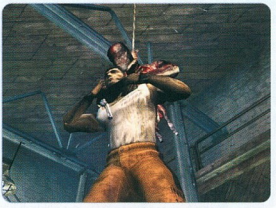
... A világháborúval foglalkozó RTS-ek manapság reneszánszukat élik, szinte nincs olyan hónap, amikor ne jönne ki valamilyen program ebben a témában (hurrá! hurrá!). Azért ennek is megvan a hátulütője: a fejlesztőknek nagyon nehéz dolguk van, hiszen nem könnyű valami újat mutatni, ami érdekessé, egyedivé és ezáltal sikeressé teszi a programjukat. Az ukrán srácoknak mégis sikerült valami olyat alkotni, ami forradalmivá teszi a játékukat: ez a „direct control". Hogy pontosan mi is ez? Szerintem nincs olyan stratéga, aki ne tépte volna a haját egy RTS-ben amiatt, hogy a tankja/katonája/szörnye valami egetverően idióta útvonalat választott a kijelölt hely megközelítésekor, esetleg beszorult vala-

mi szűk átjáróba vagy éppen a legrosszabbkor kezdett el forgolódni, és ezáltal a hátát mutatta az ellennek. Hát igen, az útvonalkeresés sokszor nem sikerül fényesre egy játékban... a Soldiers viszont lehetőséget ad számunkra, hogy jobban csináljuk, ugyanis bár ízig-vérig külsőnézetes RTS, bármely egységet közvetlen irányítás alá vehetünk. ...

PC.Games - 92%

The Suffering - leírás

... Főhősünk ruhája folyamatosan koszolódik, és egy-egy komolyabb leszámolás után vérvörösen izzik - egyike azon hangulatjavító megoldásoknak, amiket messzemenőkig értékelni tudok egy programban. Persze ez még mindig csak apróság, az igazán klasszis megoldás a játékmenet változatosságában, és a játékost figyelő mechanizmusban találhatod. A 10 pálya során eléd kerülő áldozatok, illetve börtönőrök sok esetben kiszolgáltatott helyzetben tárulkoznak ki. Van, aki azt kéri, hogy segíts biztonságban maradnia (így őt be kell zárnod), de a gázkamrába zárt rendfenntartónak a kijutásában kell segítened. A velük végrehajtható cselekedetek csakis Tőled függnek: ha akarod, sorsukra hagyhatod ezeket az áldozatokat, de szadista énedet előtérbe tolva akár kegyetlen módon végezhetsz is velük - de persze segítve rajtuk meg is mentheted őket. A játék végi befejezés a képen alakul majd, hogy milyen bánásmódban részesítetted ezeket az áldozatokat (összesen 3 alternatív végkifejletet ismerhetsz meg). A másik revolúciót pedig a Max Payne szerű hallucinációs effektet jelentik - Torque víziói ugyanis a legkomolyabb kábítószeres hatás alatt álló látomásait is felülmúlják, kombinálva egy kegyetlenül izgalmas horrorfilm hangulatával. ...



PC.Games - 82%

További bemutatók és leírások:

Splinter Cell 3
Cops 2170: The Power of Law - EXKLUZÍV!
True Crime: Streets of LA
Evil Genius
Alfa: Antiterror - EXKLUZÍV!
Besieger
The Bard's Tale - EXKLUZÍV!
Fahrenheit
Goldenland - EXKLUZÍV!
Gooka: The Mystery of Janatris
Lost Paradise - EXKLUZÍV!
Cross Racing Championship
Juiced
Chaos League
Manhunt - VÉGIGJÁTSZÁS!

OBSCURE

Az idei áprilisi számunkban már beharangozott, francia koprodukcióban készült Obscure egy igazán egyedi stílust teremtett meg: mégpedig a tinihorror-játékot. Az utóbbi években zajos sikert aratott hasonszőrű filmek ihlette játékban mindent megkapunk, ami csak az élvezetes játékmenethez szükségeltetik: 5 db középiskolás főhőst, egy tucatnyi mutálódott iskolatársat, egy kiderítésre váró szövevényes ügyet, mindezt persze éjjeli kórtéssel, zseblámpával, fegyverekkel, és megmentésre váró iskolatársakkal - és természetesen a kivillanó tangabugyi sem maradhat el...

A spanyol fejlesztésű Runaway: The Road Adventure-höz hasonlatosan, az Obscure-t fejlesztő Hydravision is a területiumok szerinti terjesztéses megoldást választotta. Így fordulhatott elő az a kellemetlen állapot, hogy míg az egységes, európai piacra szánt angol verzió megjelenésére szeptemberig minimum várnunk kell, a spanyol és német nyelvterületeken már vígan tolható a játék PlayStation 2-es, Xboxos és PC-s változata egyaránt. Szerkesztőségünknek is egy ilyen, németül beszélő verziót sikerült megkaparintania, és örömünket alig palástolva, azonnal végig is játszottuk. A teljes megoldás leközlésének megkezdése előtt, azonban mindenképpen fontosnak tartunk elmondani pár jó tanácsot, illetve bátorító szót.

Az Obscure nem csak annyiban unikuma a horror-játékok világának, hogy filmes dramaturgiával operál, hanem egyedülálló módon, akár az egész játékot ketten is irányíthatjuk szimultán! Ez annyit takar, hogy a képernyőn megjelenő két főhős közül választva egyikünk az egyik, míg másikunk a másik bőrébe bújhat. A konzolon egyértelmű megoldás a számítógépeknél sajnos kötöttséget jelent: a két irányító helyett egy billentyűzettel kell majd felvennünk a harcot a Leafmore gimnáziumot elözönlő különös teremtmények ellen. Az irányítás során természetesen kimehetünk a képből is - ilyenkor egy nyíl jelzi majd mind a saját, mind a társunk számára a pozíciónkat. Amennyiben egyedül játszunk, sincs semmilyen fennakadás, egy gépi játékos veszi át társunk irányítását. Ebben az esetben még külön parancsokkal is elláthatjuk (fedezz, kövess, várakozz) a másodkaraktert, és természetesen a tárgyainkat külön cipelve, bármikor cserebérelhetünk egymással.

A történet az iskola területén játszódik majd, ám ez nem jelenti azt, hogy nem lesz szükség tájékozódásra. A Silent Hill, vagy Resident Evil sorozatokból megismert séma szerint történik a térképezés. Szintén a fentebb említett programokhoz hasonlóan, a megtalált újságcikkekből, illetve titkos levelekből deríthetjük ki, mi is áll a megjelenő furcsa kreatúrák hátterében. Az átvezető animációk pofás, előre renderelt megoldások, és a játékbeli karakterek mozgását is élő szereplőkről mintázták. Az élethűséggel tehát maximális szinten meg lehetünk elégedve. Az Obscure fejlesztői által megvalósított Dark Aura rendszer szintén egyedinek hat a videojátékok történelmében, hiszen ennek segítségével kiemelten hangsúlyos szerepet kap a fény, illetve árnyék szerepeltetése. Az ellenséges lényeket körülvevő gomolygó füstöt a fegyvereinkre szerelt zseblámpa fényével gyengíthetjük, és ilyenkor jóval nagyobb mértékben sérülnek fegyvereinktől (melyek lehetnek pisztolyok, puskák, vascsövek, vagy akár baseballütők is). A világítás azonban nem tart örökké - egy idő után a lámpa túlmelegszik, s ilyenkor meg kell várnunk, míg lehűl... Nos, mint talán ebből is látszik, ötletekből nincs hiány Franciaországban sem! Menteni természetesen bármikor lehet majd, ám ehhez rendelkeznünk kell a mentést szimbolizáló (és az iskola területén amúgy bőven elszórt) CD lemezek egyikével. A három választható nehézségi fokozat közül az első kettő még gyerekjáték lesz (lőszert spórolni, és taktikázni, csak a legnehezebb módban kell majd), de komolytalan hozzáállásnál ne lepődjünk meg a korai elhalálozásunkon. A halál, mint olyan, szintén nem a hagyományos módon szerepel az Obscure-ban, mert amíg egy szereplő is életben van, addig a többiek hullhatnak, akár a legyek. Egyébiránt érdemes végigjátszani a játékot többször is, mert nem csak alternatív (és tegyük hozzá, igen szexi) kosztümöket kapunk, hanem fegyvereket, a játék több mint két tucat betétdalát tartalmazó Soundtrack listát, egy Making of videót, és négy videoklipet.

TUDTAD-E?

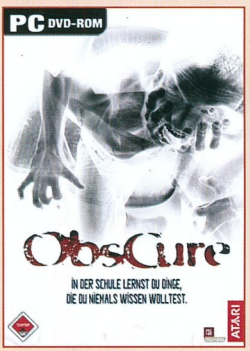
Míg Európában Obscure, addig az amerikai piacon már Mortifilia néven kell keresnünk ugyan ezt a játékot!

Prelűd

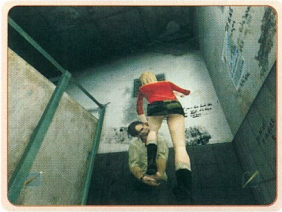
Barátai és sporttársai buzdítása ellenére Kenny még maradni akart. A Leafmore középiskola még talán soha sem állt ekkora siker kapujában, mint a soron következő sorsdöntő kosárlabda mérkőzés előtt, melyben kulcsfontosságú szerepet játszhat a felkészültség. Éppen ezért, Kenny úgy gondolta egy kis edzés biztosan nem fog megártani. Miután szépen lassan ráesteledett, csak a megcsörrenő mobiltelefonjának hangja tudta kizökkenteni az elszánt palánkra dobálásból. Az öltözőbe érvén barátnője, Ashley hiányolta, így a fiatal atlétának

nem maradt más választása, mint megígérni neki: már csak egy gyors zuhany, és rohan is szerető kedvesének karjaiba. Számításait egy vadidegen kéz húzta át: a táskáját elemelvén az öltözőpadról, Kenny-nek nem maradt más választása, minthogy az ismeretlen tettes után iramodjon. A tornaterem végében becsukódó ajtó sejtetni engedte a tolvaj távozásának irányát, így emberünk nem teketóriázott, és az udvaron át, a kerten

- **CD Link:** Video, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Hydravision
- **Kiadó:** MC2 - Microids
- **Megjelenés:** 2004. június 24.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.obscure-game.com



keresztülszaladva a nyitva talált pincelejáróig futott. A raktárhelyiségnek is beillő teremben először csak egy szigetelőszalagot talált, majd egy zseblámpát, és végül egy pisztolyt is magáénak tudhatott. A három eszköz egybeapplikálásával máris egy multifunkcionális túlélőeszközt kapott: a világító pisztoly még bárhiben a segítségére lehet... A létrán lemászva egy szervizfolyosón kellett végigbotorkálnia, ahol furcsa ködfoltra lett figyelmes. Megfigyelte, hogy csak akkor képes túljutni a folyosó átellenes oldalára, ha zseblámpájának fényerejét a gomolygó, sötét foltra fókuszálja. Miután az akadályt sikerrel vette átszlalomozott a dobozokkal teli helyiség túloldalára. A következő szobából csupán egyetlen ajtót talált nyitva, ami mögött, ha a táskáját nem is, de egy láthatóan pánikba esett iskolatársát, Dant megtalálta. A nyárfalevélként reszkető fiú az előszobai szekrényből egy pisztolyt vett magához (sosem árt az óvatosság címen), majd együtt távoztak a bejárati ajtón. A dobozokkal teli terembe érve azonban meglepetés fogadta őket: a szemközti ajtó mögül előtörő furcsa teremtmények beigazolni látszottak Dan paranoiás félelmeit: az iskola jóval kellemetlenebb hely, mint amire a legtöbben gondolnának... Kenny rögtön



felfedezte, hogy a kinyúló csápokkal rendelkező lény ugyanúgy sötétségbe burkolózik, mint az idefelé vezető folyosón a füst, így a fényerőt növelve a lámpáján, hamar megtisztíthatta a látómezejét. Az immáron akadály nélkül látszódó szörnyet sokkal könnyebb volt elintéznie, mint egy homályos foltot, így Dannel karöltve már futottak is a kijárat felé vezető úton. Az ajtó elé tolt dobozt együttes erővel sikerült arrébb taszítani, majd az ajtót feltépve, rohamtempóban távoztak. A folyosó még leamortizáltabb állapotban volt, mint annak előtte: a rothadó falakon tátongó óriási lyukakon keresztül csak úgy özönlöttek be a furábbnál furább lények, hogy hőseink életére törjenek. Kenny huszárosan megoldotta a dolgot: sikerült átküzdenie magát a kijáratot jelentő létrafokokig, de egy ismeretlen az utolsó pillanatban rázárta a tetőt.

Első felvonás: Kenny eltűnése

Mivel Kenny nem jelent meg másnap az iskolában, sem otthon, és még barátnőjénél, Ashley-nél sem jelentkezett, a tanítás után összeült a barátaiból álló haditanács, hogy mit is kéne tegyenek. Josh, Ashley,

és a húg Shannon részvételével este 6 órakor találkoztak az iskola büféjében, hogy kitalálják mitévők legyenek. Arra azonban nem számítottak, hogy az épület gondnoka se szó, se beszéd bezárja őket alkalmi tanácskozásuk helyszínére. Így mielőtt bármit is tettek volna, első feladatuknak az étkezdéből való kijutás bizonyult. A baseballütőt, és a kompaktlemezt felvéve az asztalokról, Josh betörte az egyik automata üveglapját, hogy egy doboz energiaitalhoz jusson, majd mivel a raktár ajtaja is üvegből készült, hasonló módon bánt el azzal is. A túloldalon rejtőző kulcs elfordítása után az ajtó ki is nyílt. A polcon talált zárpiszkáló szerkezettel könnyedén nyitotta ki a kijárat zárszerkezetét, majd a portára sietett, hogy magához szólítsa az épület részletes térképét. A mosdókat átkutatva egy szigetelőszalaggal, és egy energiaitallal gazdagodott a páros, majd miután minden más ajtót zárva talált, fellátogatott az emeletre. Az egyetlen ajtó, amivel valamit is kezdeni tudott, az az üvegberakásos irodáé volt. A baseballütőjét másodszor meglengetve ezen a napon, ide sem tartott sokkal tovább bejutnia, mint a lenti fészerbe, majd miután eltolta odabent a szekrényt, egy csavarhúzóval távozhatott. A hölgyek mosdójában már az előbb is felfigyelt a különös huzatra, ám csak most állt össze neki a kép, hogy Ashley-nek bakot tartva, ő kicsavarozhatja a szellőzőrács fedelét az imént megtalált csavarhúzó segítségével! Így hamarost az iskola túlsó végében találták magukat.

TUDTAD-E?

Míg Európában Obscure, addig az amerikai piacon már Mortifilia néven kell keresnünk ugyanezt a játékot!

A toalettbeli szekrényben talált energiaitalt Josh magához vétte és kilépet a külső, tanári szobába. Itt egy rozsdás kulcsra lett figyelmes az asztalon. Miután eltette és átvizsgálta az egész helyiséget, rájött, hogy a zárva talált ajtók miatt, csupán az emeleten távozhat innen. A kompakt diszk felvétele után a falon lógó tanári kulcsát is bezsebelte, majd belépett a következő szobába nyíló ajtón. A hármas polcrend-

szer mozgatásával újabb lemezt szólított magához, de mivel a középső állvány kerék nélkül állt, így a mögötte lévő ajtó elől a polcot nem tudta elgörgetni, s egyelőre nem tudott átjutni rajta. Elolvasta a feljegyzéseket Dr. Friedmanról, amit a jobb oldali polcokon talált, majd visszatérve a szobába a folyosó irányában távozott a kulcsának segítségével. Innen a legfelső emelet felé vette az irányt, ami egy ajtóba torkollott - mielőtt belépett volna az ajtón, az energiacsomagot még eltette biztos ami biztos alapon. A falból előrobbanó teremtmények váratlanul, de nem felkészületlenül érték: az ütővel csapkodva hamar kimulasztotta a nyálkás lényt. A történtek után Mr. Walden jelent meg, aki a Josh felől záporozó kérdésekre mindösszesen annyit volt képes válaszolni: az igazgató majd megmondja... Miután sietősen elrohant, szerencsésen ottfelejtette a fémrúdját. Ezt Ashley kezébe adva, immáron mindkettejüknek megvolt a saját maguk megvédéséhez szükséges fegyvere. Mivel Mr. Walden kinyitotta az eddig zárt ajtókat, így Josh, Ashley és Shannon együtt távozhatott a főtér irányába...

Második felvonás: Dr. Friedman nyomában

Az iskolaudvar szokatlanul csendesnek bizonyult a diákok napközbeni folyamatos csivitéléshez képest, ám nem ez jelentette az egyetlen érdekességet a kicsiny túlélőcsapat számára! Josh kamerája se szó, se beszéd felmondta a szolgálatot, Ashley telefonján pedig sehogy sem akart megjönni a térerő.

Így tovább folytatták az iskola feltérképezését, és a nyugatra fekvő igazgatói épületbe siettek. Az első teremben rögtön rá is akadtak Stanre, aki mit sem tudván az iskolában folyó dolgokról, vadul gyűjtötte anyagait a szakdolgozatához. Miután Joshék elmagyarázták neki a helyzetet, felvettek három papírpoharat, a kompakt diszket, valamint kinyitva a szekrényt, egy régi újságcikket is elolvashattak. A folyosóra visszatérve egy újabb baseballütővel gazdagodott a repertoárjuk - így már mindhármuknak megvolt az önvédelemhez szükséges eszköze. A felborult ital-automatánál Josh egy energiaflaskára bukkant, míg a soron következő, zárt ajtó mellett, az aktuális épületrész térképével gazdagodott. A raktárba lépvén felvette a fegyvert és a hozzátartozó töltényeket, majd a szintén itt található szigetelőszalaggal kombinálva immáron hatásosabb fegyverrel vághatott neki a baljósan sötétedő iskolai folyosóknak. A mosdóajtó kinyitása után egy energiacsomagot tudhatott magáénak, majd mivel az emeletre vezető lépcsősor tetején zárt ajtókat döngetett, visszatért a földszintre. Az első zárt ajtó után egy ijesztő lény robbant elő a falon keresztül. Nem sokat tekintóriázott, a fény, és pisztolya segítségével azonnal likvidálta őt. A szörny mögött tátongó repedésen belátogatott ugyan a terembe, de miután felcsipegette az elszórt tárgyakat, jobbnak látta sebtiben távozni is onnét. A kémiai labor volt az utolsó terem, ahová belépett - itt jó pár földön ugráló teremtmény leküzdése várt rá. Az energiaital és feljegyzés felvétele után a sarokban álló üvegfiolához sietett. A savval megtöltött üvegcséből egy keveset a poharába csöpögtetve már iszkolt is a második emelet felé, mert a papírpohár vékonysága miatt uszkve fél percig bírt ellenállni az anyag maró hatásának! Josh azonban fürge volt, s így még időben rá tudta löttyinteni a korrodált láncra a maró hatású anyagot, s így bebocsátást nyert az épület második emeletére.

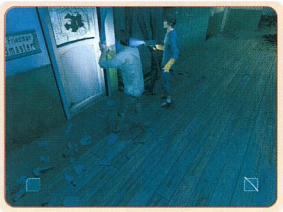
A folyosói italautomata kifosztása után a baseballütőjének segítségével betört Friedman igazgatóúr szobájába, ahol a lemez felvétele után a belső szoba irányában indult tovább. Az iránytű és fénykép felvétele után a falon lógó óriástérkép felé irányult figyelme, ahol láthatóan még egy darab irányjelző hiányzott! Visszatérve a folyosóra bal kéz felé vette az irányt, ahol a nyitott teremben a töltényeken kívül a sarokba fektetett térképre pingált koordinátákra lett figyelmes: *330 - 20*. Mivel mást nem talált, visszatért a folyosóra, és déli irányban kezdett el haladni.

A feljárótól jobbra található második ajtó feltörése után még leküzdött párat a megjelenő szörnyekből, majd Ashley segítségével megszerezte a szellőzőben rejtőző tölténydobozt. A terem további csecsebecséit kifosztva tovább indult a folyosón az utolsó, nyitott ajtó irányában, ahol egy hordtáska átkutatása várt rá. A második iránytűvel a zsebében nem maradt más feladata, mint visszatérni Friedman irodájába, és azt a térképre helyezve beállítania az imént látott koordinátákat.

A két tű metszési pontja a 20 és 330 fokon állva a térkép mögötti széfet nyitotta, amiből Josh hamar magához szólított egy újabb fegyvert, a hozzátartozó töltényekkel, egy levelet, egy videokazettát, valamint a könyvtár kulcsát. A kijáraton távozott. A C épület előtti padról még felvett egy lemezt, majd lelépcsőzött az udvarra, és benyitott a bibliotékába.

Harmadik felvonás: A könyvtár titkai

Miután a C jelzésű épületbe belépett, Josh egy lépcsőn ülő egyedet pillantott meg. Mielőtt közelebbi kapcsolatba került volna vele, még felkapta a térképet az ajtó melől, csak utána indult el jobb kéz felé, az ismeretlen irányában. A magából kiforduló iskolatárs hűvösre tételét indokoltnak látva nem sokat teketóriázott a ravasz meghúzásának pillanatában, majd a férfimosdó felé vette az irányt. A csavarhúzó és Ashley segítségével újfent leszerelt egy szellőzőrácsot, majd felvette a mögüle előbukkanó tölténypakkot. A halálra rémüléshez lassan már hozzá is szokott... A lánymosdóból egy energiaitallal gazdagodott, majd mivel a továbbjutást jelentő ajtót zárva találta, csak felvette a lemezt, és a folyosó túlsó oldalára baktatott. A bal oldalon kezdte a termek átvizsgálását, feltépte az első ajtót, majd bezsebelte az asztalon árválkodó mentőlemezt. Az ablak mellett elhaladva egy lény esett át a szilánkokon, majd miután a fény hatására elhalálozott, Josh is kisietett a teremből. A következő teremben újabb lények elintézése várt a kis csapatra, ám az előző esetből tanulva, most már jó előre kilőtték az összes be nem deszkázott ablakot. A szigetelőszalag felvétele után Josh megjegyezte a bekapcsolva felejtett írásvetítőt, majd tovább indult a lépcsőforduló zárt ajtaja irányában. A mellette talált ajtózárat megbütykölte, kilötte a gomolygó sötétség mögött található ablakot, majd az így hozzáférhetővé vált szekrényből felvette a belérejtett erősebb elemlámpát. Az egyetlen felderítetlen terület a közvetlenül



innen nyíló irodai szoba ajtaja maradt. Ám nem sokáig, hiszen Josh baseballütőjének ez az üvegajtó sem tudott megálljt parancsolni. A bezárt széf kombinációja egyelőre még rejtve maradt előle, ám az összefirkált papírzsebkendő rejtélye hamar megoldódni látszódott. Miután felvette a vékony papírt a másik szobából, és visszavitte az írásvetítőhöz, pillanatok alatt leolvashatta a filctoll alatt megbúvó számot: *2432*. Ezzel visszatért a széfhez, és immáron gond nélkül rámolta a zsebébe a benne talált tárgyakat: kulcsot az eddig zárt ajtóhoz, valamint egy érdekes feljegyzést... Az olvasóterembe nyíló ajtót feltárva felvette a dobozban heverő ódon újságcikket, majd végre ráakadt az igazgatóra! Friedman úr azonban meglehetősen hűvös módon fogadta az iskoláját állítólagosan ellepő szörnyek hírét, és inkább Mr. Walden hollétéről, illetve tevékenységéről érdeklődött. Az eszmecsere nem tartott túl sokáig - ugyanis bokros teendőire hivatkozva bezárkózik a raktárszobába. Josh, elolvasva a hátrahagyott levelet, a kijárat felé indult, majd felkeresve a többieket az

TUDTAD-E?

Az Obscure-t készítő csapat 23 emberből állt!

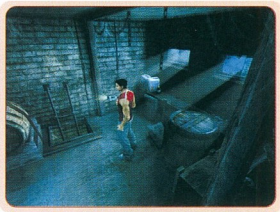
iskolaudvaron, az innen északi irányban székelő Mr. Garrisson irodája felé vette az irányt.

Negyedik felvonás: Miss Wilson története

A megtépázott ajtót látva sok jóra már nem számított, azt azonban ő sem várta volna, hogy csak a rendfenntartó holtteste fogadja. Ennek ellenére most már nem adta fel az igazság kiderítéséért folytatott harcát, és a vadászpuskát, valamint hozzátartozó töltényeit felvéve a szekrényből, átlépett a biztonsági szobába.
A kulcs felvétele után egy segélykérő üzenet szemtanúja lesz a monitorokra pillantva: Miss Wilson ragadt be az egyik szomszédos épületszárnyba... Az itt található videokazettával immáron kétdarabosra bővült gyűjteményét egymás után a lejátszóba helyezve ördögi összeesküvés leleplezőjévé lép elő: Dr. Friedman nem emberi kísérleteket folytat az iskola alatti alagsor egy titkos részében, és Kenny-t is itt tartja fogva (aki tehát él, hála az égnek)! Ennek a lehető leghamarabb véget kell vetni, főleg mivel ezek a lények kísértetiesen hasonlítanak az iskolát ellepő idegen fajra! Visszatérve az iskola udvarára, a kulcsának segítségével megkereste az étkezőt, és belépett a vaksötétben álló épületbe. Az asztalokon talált munició felvétele után figyelme az ajtó mellé helyezett térképre összpontosult, ugyanis az egyetlen navigációs eszköze ez volt, a halványan pislákoló zseblámpája mellett. A szörnyek szűnni nem akaró hadában ellátogatott a szomszédos konyhába, hogy olyan fontos tárggyal gazdagodjon, mint egy kompakt diszk, de mivel folyamatosan zárt ajtókba ütközött, visszatért a központi ebédlőrészbe. Egyetlen kiútnak az emeletre vezető lépcsősor látszott, ahol folyatódott a rátámadó szörnyek inváziója. Az egyik üdítőital-automatából felvett energiapalackkal enyhítette időközben bekapott sérüléseit, majd a konyha irányába fordult. A mögöttes teremben egy gigászi lény terítette be majdnem az egész termet, amit ketten is alig tudtak leküzdeni a világításuk teljes ráfókuszálása mellett. Mivel Miss Wilson a mögöttes szobában barikádozta el magát, és a világosság visszakapcsolásáig semmiféle lényt nem enged be magához, Joshnak sem maradt más választása, mint felvennie a biztosítékot, és visszatérni az ebédlőbe. A villamosszekrényt a csavarhúzóval kinyitva már meg is pillantotta azt a helyet, ahová az előbb talált biztosítékát illeszthette. Majd elkezdett játszani az összeszabdalt drótokkal, hogy visszaállítsa valahogy az áramszolgáltatást. Elmondásai alapján az alábbi metódus vezetett eredményre (balról jobbra, majd fentről lefelé): *Jobbra, Jobbra, Fel, Balra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra.*
A kapcsolók ilyetén beállítása után fény gyúlt a vaksötét intézményben, s így már Miss Wilson is hajlandó volt beengedni Josht az elbarikádozott helyiségébe. Miután átrágták az igazgató, és annak ikertestvérének szövevényes kapcsolatát, Josh begyűjtötte a helyiségben található tárgyak mindegyikét (beleértve a levelet és az üvegajtó mögött található energiaitalt is), majd az ajtóra akasztott kerékkel, az A épület irányában távozott. Remekül emlékezett rá, hogy az első épületben a tanári szoba emeletén, pont egy ilyen kerék hiányzott ahhoz, hogy el tudja mozdítani az egyik könyvespolcot. Az iskola beomlása miatt kénytelen volt kerülő úton közelíteni: az első termen át jutott fel a keresett helyiségbe. A kereket a helyére téve, immáron elhárult minden akadály az elől, hogy belépve a kis raktárba felvegye a rá váró filmtekercset, valamint muníciót. Kifelé menet még összefutott Mr. Waldennel, aki ellátta őt az amfiteátrumhoz szükséges kulcsokkal, így lehetősége nyílt, hogy megnézhesse, milyen filmmel gazdagodott az imént. Az udvaron át déli irányban találta az épületet, ami előtt a kisfurgonból még magához szólított egy elsősegélycsomagot.

Ötödik felvonás: Az amfiteátrum

A vetítőgép-terem után kutatva, Josh az előadóterem külső folyosójáról felvette a térképet, és a CD lemezt, majd elindult a folyosón egyenesen. Megrökönyödve tapasztalta, hogy a falakat díszítő fényképeken az igazgató 100 év leforgása alatt egy percet sem öregedett. Hogy ha valami erősen sokkolta, hát akkor ez biztosan az volt! A lépcsőn felbaktatva még lepuffantott pár szörnyet, majd belépett a gépteremben. Szerencsétlenségére csupán a polcokon talált tárgyakat tudta elszabelni, mert a színpadra húzható vásznat feltekert állapotban találta, s így a filmmel is hiába próbálkozott a vetítőgépen - nem látott belőle semmit. Sebaj - gondolta, és visszagyalogolt a folyosóra. Az egyetlen oldalsó ajtón keresztül arra a nézőtérre lépett, ahol többek között felvette a deszkalapot a színpadról, az elsősegélydobozt az egyik székről, és a töltényeket a hátsó hangfalakról. Valamint itt találta a központi irányítópultot is, aminek segítségével leereszthette a vásznat. Most már lejátszhatta a kísérletekről szóló mozit a vetítőteremben, de boldogabb nem lett ettől, mert amit látott, csak még inkább elszomorította. Felkereste a színpad melléi nyíló raktárt, és



öltözőket, majd miután kifosztotta mindegyiket, kiengedte a liftet védő biztonsági féket. A hívógomb megnyomása után megjelenő felvonó ajtaját a színpadon talált palánkkal támasztva már útban is volt az emelet felé. Itt egy félszobányit beterítő mutáns lénnyel kellett farkasszemet néznie, illetve ami még rosszabb: megküzdenie. A kezeivel a szemét eltakaró lény megzavarása tűnt a legcélravezetőbb megoldásnak, hiszen csak ekkor lehetett a lámpa fényével gyengíteni, és pár sörétes lövedék belepumpálásával kikészíteni. A hadakozás után Josh felvette az elszórt energiacsomagot, és a lépcsőn távozott. A vezércsel már csak azért is javára vált, mert az így fennmaradt liftnek köszönhetően a kiékelt ajtók segítségével megpillanthatta azt a járatot, ami a mélybe vezetett. Biztos, ami biztos alapon behúzta az elevátor biztonsági kézifékékét, és a többiekkel egyetemben lemászott a pince pincéjébe.

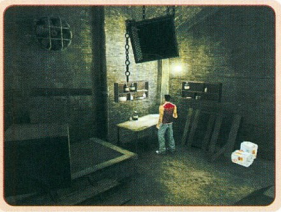
TUDTAD-E?

Az Obscure címadó dalát, és több, játék közbeni zenét is a Sum41 című bandától kölcsönzött a Microids (köztük a már nagy slágerrel, a "Still Waiting"-gel)!

Az emeleten feltörték a feljárat melletti ajtót, és begyűjtötték a benne található apróságokat. Délnek indulva hamar rá kell jönniük, hogy az ódon épület padlója életveszélyes, így szemüket kidülleszve a repedezett részeket kikerülve közelítették meg a déli fekvésű ajtót. A duplaszobát jobb oldalon kezdték el átvizsgálni, ahol a falon átszűrődő furcsa fényekből hamar kisilabizálták, hogy ott egy rejtett szoba található. Az előtte álló szekrény nekitaszajtásával hamar bent teremtek, és nem lazsálva el is emelték az iratokat, valamint a sarokban található széfet. Ezt a sportember, Kenny is csak nagy erőlködések árán tudta átcipelni a szomszédos szobába, ahonnan a nyugati blokkba nyíló északi ajtón át jutottak. A széffel a szellőzőnyíláshoz lavírozva Kenny egy hanyag mozdulattal belepottyantotta azt, majd leiszkolva a földszintre, a megfelelő szobában kicsemegézték annak tartalmát (feljegyzések, térképvázlat, kulcs). Persze nem adta magát ilyen könnyen a tartalom: egy fekvő ellenfél ütötte a padlót, és védte a szemét a fénytől felváltva.

Hatodik felvonás: A pince legmélyén

A kézifék ellenére a liftet tartó kötélszerkezet felmondta a szolgálatot, így csak a csodának köszönhető, hogy nem veszett oda a négy jó barát! Mivel a visszautat a lezuhant felvonó roncsai állták el, egyértelműen más kiutat kellett keresnie az apró, ám annál elszántabb csapatnak. Az asztalokon található csecsebecsék begyűjtése után, két kiválasztott a folyosó irányába vette az útját, ahonnan csak egyetlen út vezetett tovább a beszakadt járatrészek miatt. Az iskolaalatti pincerész megfelelően rémisztő és átalakult volt már... A következő folyosóra nyílt ajtó után a kétfős csapat délnek indult, és az első adandó alkalommal bevágódott a balra nyíló ajtón. A cellák



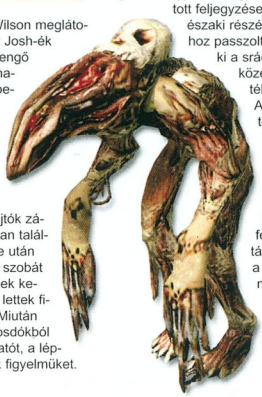
előtt álló két szemközti láda eltolásával egyrészt egy sörétes puska, és egy feljegyzés került hozzájuk, másrészt egy ajtó tárult fel hőseink előtt. Az emelőkar felvétele után rájuk törő mutáns szörnyet ártalmatlanítva már át is kutathatták az állat celláját. A robbanógránátot felvéve, sietve távoztak e cseppet sem barátságos helyről, és tovább haladva déli irányban, benyitottak a folyosó végén található ajtón (útközben persze még lelőtték a rájuk bukkanó idegeneket). Összeszedték a szobában található csecsebecséket (feljegyzések, mentőlemez, energiakoktél), a falon található szerkezet, és a már megtalált kar segítségével egy rejtekajtóra bukkantak az egyik szekrény mögött. Lelétrázva egy tölténytárra, valamint egy nyitható ajtóra lettek figyelmesek. Kenny megtalálása a börtönblokkban csak rövidtávú öröm forrása volt, a mindig résen lévő Friedman ugyanis gázgránáttal altatta el hőseink figyelmét... Az ébredés után Josh egy piszkavasra lett figyelmes a cellájában, amit Kenny-nek átadott, ő pedig könynyedén elérte a falra szerelt cellanyitó gombokat. A hidegvágó felvételével pedig igazán gyerekjátéknak bizonyult a lelakatolt láda feltörése. Ez is remek példa volt arra, hogy nem érdemes a bebörtönzött rabok orra elé tenni a kijutás kulcsát, mert az igen is inspirálhatja őket a kijutásban! Kenny-n egy kis orvosi segítséget eszközölve Josh felgyógyította az atléta sebeit, majd elosztva az újfent megszerzett fegyvereket, déli irányban indultak tovább a folyosóról. A magasba nyúló létrát két lépésben tették elérhetővé a többiek számára is: egyrészt bakot tartva egymásnak, másrészt a kampó használatával lehúzva a földig. A két srác fent tovább botorkálva bal kéz felé veheti az irányt, ahol a hidegvágó újbóli használatával immár szabad utat biztosítotott a börtönben maradtaknak is, hogy visszatérhessenek az udvarra.

TUDTAD-E?

A játék stáblistáján több magyar név is feltűnik, köztük az ex-Philos-os Vámosi Zsolt és a vezetésével alapított Nagual Pictures tagjai...

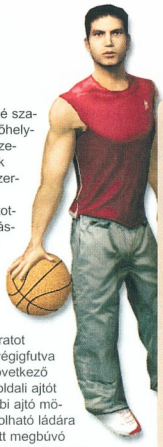
Hetedik fejezet: Mortifilia

Az étkezőkben maradt Miss Wilson meglátogatása egy érdekes kitérő volt Josh-ék számára, hiszen a vérben fetrengő nővér vallomásai mindenhez hasonlítottak, csak az értelmes beszédhez nem. A cél minden esetre az épületből való kijutás, és Dr. Friedman felelősségre vonása, amihez a „G" jelű épületben kezdtek hozzá hőseink. Ehhez keletre indultak az iskola központi udvaráról, majd miután elvágták az ajtók zárait, máris az új épületszárnyban találták magukat. A térkép felvétele után átkutatták az összes földszinti szobát (löszerek, fényképek, és diszkek kerültek elő), majd egy szoborra lettek figyelmesek a folyosó polcain. Miután magukhoz szólították, és a mosdókból is elemeltek minden használhatót, a lépcsőforduló irányába fordították figyelmüket.



Az eliminálása után a fiúk a könyvtárba siettettek, ahová Friedman zárkózott nem is olyan rég. A kulcsukkal kinyitott szobából, ha az igazgató nem is, de egy újabb szobor előkerült (immáron a második), valamint egy újabb tekercs film. A jelzés nélküli kulcs használatát is pillanatokon belül kideritették: miután a kijárat felé haladva Walden elvette tőlük a pincék térképvázlatát, a könyvtár emeletére vezető lépcsőforduló ajtaját nyitották ki vele. A félemeleten lévő ajtón keresztül az olvasóterem galériájára értek, ahonnan az energiacsomag felvétele mellett még egy harmadik szobor is várt rájuk. Az emeleti szobák mindegyike rejtett valamilyen apró érdekességet számukra: de miután feltankolták magukat a töltényekkel, és egységcsomagokkal, az emeleti kijáraton át távoztak. Most már szabad volt az út a vetítőterem irányába, ahol a 24-es számú filmtekercset lejátszva egy kódra figyelhettek fel a filmen látott feljegyzésen (*0582*). Az iskola északi részén, kertbe néző ajtajához passzolt ez a kód - derítették ki a srácok -, és így egyre közelebb kerültek a rejtély megoldásához. A faházban egy adag töltényt, míg jobbra egy ösvényt találtak. A kertajtón átlépve egy híd keresztezte még útjukat, majd jobbra várta őket a Kánaán. A matériák felvétele után folytatták útjukat balra, majd a látszólag zsákutcának tűnő helyszínen a frissen száradt malterra felfigyelve, kiütötték a gyengén rakott téglafal egy részét. Az első el-

ágazásnál jobb kéz felé szaladtak, ahol egy pihenőhelyhez jutottak, ennek közepén találták a negyedik szobrot. Az iskolai fészerhez a balra induló ösvényvégi kertkapun jutottak. A ház előtti susnyásban heverő emelőkarral, a már Kenny által is felfedezett pincébe tartottak. Itt a fali szerkezetbe applikált kar meghúzásával, a hordók által rejtett lejáratot fedték fel. A folyosón végigfutva átszaladtak a soron következő termen is, majd a bal oldali ajtót választották. A távolabbi ajtó mögötti szobában egy eltolható ládára bukkantak, az e mögött megbúvó rejtett mélyedésben egy lézerfegyver lapított! Vissza az előző részbe, ahol a bejárat melletti ajtót választva, még mélyebbre létráztak a pincében. Az egyetlen kijárat egy gépterembe vezette őket, ahol a négy szobor megkérdőjelezhetetlen helyét pillantották meg. A bökkenő csak az volt, hogy hiányzott a szerkezet beindításához szükséges kar! Ezt, a következő folyosóról jobbra nyíló börtönblokkban találták. Visszatértek a pacnival védett szerkezetig, először halálra lőtték szerencsétlen torzszülöttet, majd beindították a szerkezetet. Visszamásztak a létrán, és a keleti ajtón távozva megközelítették azt a helyet, ahol a Friedman testvérek kísérletei folytak, és mivel eléggé elburjánzó képet mutatott magáról a hely, nem maradt más választásuk, mint véget vetni az őrületnek.



Outro

A harcban használt stratégiájuk igen egyszerű volt: az óriásnövény hat karját lőtték ki megfelelő gyorsasággal, így nem volt szükség arra sem, hogy elhagyva a helyszínt, a külső teremben lógó táskából nyerjenek utánpótlást. Amivel az elburjánzott gyökeret féken tartották, az a jó pár villanógránát volt, és a gyors, valamint precíz lövések a plafonig nyúló csápokra. Miután rászakadt az iskola az igazgató ikertestvérére, még nem volt vége a mókának: felmászva a tornaterembe, újra támadott az elpusztíthatatlannak tűnő szörny. Kenny azonban hamar rájött, hogy csak a megfelelő időzítésen múlik a siker, és a le-le csapó csápok elől időben kimozdulva halálra lőtte a megbabonázott növényzetet.

Happy End!

Bagó Péter

Tablófotó

Shannon Matthews *(1986. augusztus 23.):* Kenny kishúga, de egyáltalán nem hasonlít a bátyjára. Cserfes, és nagyszájú - ennek ellenére óriási szíve van! Az iskolában az eszes, és jól tanulók közé sorolhatjuk, ám öltözködésével már nem egyszer botránkoztatta meg a tanári kart. A fiúk biztosan nem tiltakoztak rövidebbnél-rövidebb szoknyái miatt... Elsősegély tanfolyamot végzett, így okleveles gyógyítóként mindig társai rendelkezésére tud állni: egy sérülés, és Shannon máris ott sürög az áldozat mellett... Az intelligenciájával sincsenek bajok: ha elakadnának a többiek, a fiatal Matthews már sorolja is a lehetséges megoldásokat.

Kenny Matthews *(1984. június 30.):* Mint a kosárlabdacsapat kapitánya, nagy népszerűségnek és ismeretségnek örvend az iskolában. Kapcsolatait igyekszik mindig barátai használa fordítani, ám mivel előbb cselekszik, mint gondolkodik, így nem mindig az eszéért szeretjük őt. Mint atléta lepipálhatatlan: a csapatból egyedül ő képes arra a tempóra, amit egyetlen szörny sem tud követni, valamint ő tud akkorát ütni, amibe még a vas is belejajdul!

Stanley Jones *(1984. június 20.):* Mint Kenny legjobb barátja, általában mindenkit ismer, akivel bármilyen jó üzletet köthet... Tanulás helyett inkább az elmélkedés vonzza (no persze itt nem a magasröptű egyetemi gondolatokra kell asszociálni), egyszerűen punnyadni szeret a mi Stanünk. Mivel agya szélsebesen jár, így bárki előtt előbb észrevesz egy törékeny ablakot, vagy nyitható zárat, sőt: még mielőtt más a kezét mozdítaná, Stan már el is zsebelte a szabadon hagyott tárgyakat.

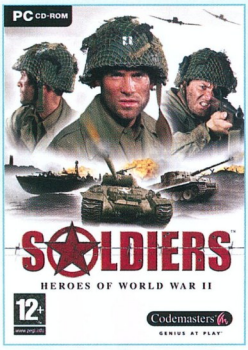
Ashley Thompson *(1985. január 17.):* Az elbűvölően bájos kinézet ne tévesszen meg senkit: Ashley igen is tud agresszív, és halálos is lenni, ha a helyzet úgy kívánja! Bár önelégült, és szemtelen, a helyzetek többségében igen előnyösen fordítja eme tulajdonságait képzelt felnőttségének megjátszására. Képes hatalmasakat rúgni (Tae-Kwon-Do), és mivel Kenny barátnője, ő lesz az, aki elsőnek kezd el aggódni barátja eltűnése okán.

Josh Carter *(1985. november 29.):* A tipikus kisvárosi riporter, aki szabadidejében tudományos-fantasztikus könyveket olvas, és a saját kisfilmjeit csinosítgatja. Mint újságírói vénával megáldott fiatal, egész napját a szenzációhajhászással tölti, és mindig abban reménykedik, hogy ő lesz az, aki felfedezhet egy igazán korszakalkotó történetet. Ennek köszönhetően igen jó megfigyelőképességekkel rendelkezik - így ha bármilyen tárgy hever a szobákban, Josh automatikusan megjegyzi, hogy a többiek segítségére legyen. Számára még a zárnyitás is könnyebben megy, mint a társainak...

SOLDIERS:
HEROES OF WWII

Bár az idén kellemes mennyiségű világháborús RTS jött már ki, és várhatóan még érkeznek játékok a témában, a Soldiers nagyon jó kezelhetőségével, kiegyensúlyozott játékmenetével és nem utolsósorban remek küldetéseivel könnyedén emelkedik ki mindközül. A négy, egyjátékos kampány több mint húsz pályájával, valamint a bonusz küldetésekkel jónéhány kellemes órát eltölthetünk. Az elkövetkező néhány oldalon igyekszem tippeket és tanácsokat adni a feladatok megoldásához: mint mindig, most is megemlíteném, hogy elsőként próbáljunk meg minden küldetésen önerőből végigmenni - sok meglepetés fog érni bennünket. Másrészt a játékban elég nagy szabadsággal tevékenykedhetünk, ergo létezhetnek könnyebb / gyorsabb megoldások is. A leírás egyébként „Normal" fokozaton készült.

- **CD Link: Fan Site Kit**
- **Fejlesztő: Best Waz**
- **Kiadó: Codemasters**
- **Megjelenés: 2004. július 2.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.codemasters.co.uk/soldiers**



USSR1 - Chepel

A bemelegítő küldetésben feladatunk a térképen lévő összes német katona megsemmisítése. Elsősorban a T-34-esünkkel operáljunk, a páncélautót felejtsük el - jobban járunk, ha a benne ülőket is gyalogosként alkalmazzuk, és kiszereljük belőle a géppuskát. A két további gyalogosunkat is tartalékoljuk - hamarosan szerezhetünk egy német tankot, és abba jók lesznek legénységnek. A páncélosunkkal induljunk meg felfelé, majd lőjünk rá a város határában cirkáló örök egyikére. Erre a németek megindulnak lefelé - egy,

de előfordulhat, hogy két tank is lejön. Durván az út menti kisház magasságában álljunk meg, és onnan osszuk az áldást - ne fussunk bele a páncéltörő ágyúk tüzébe. A kisház körül legyenek az embereink - ha netán a tankunkra túl sok gyalogos tör, akkor velük segítsünk be a páncélosnak. Ne engedjük, hogy a németek a közelébe jussanak! Amint csitult a harc, óvatoskodjunk feljebb és lőjük ki az ágyúkat. Ha valamelyik épen marad, azt foglaljuk el, és lőjük szét vele a környéken lévő házakat - szinte mindegyikben rejtőznek németek. Kicsit menjünk feljebb - egy nagy adag német gyalogos és 2-3 páncélos megint érkezik fentről. Az ágyúval segítsünk be a tankunknak. Ha a támadás elhalt, akkor már csak a falu bal oldalán lévő tank okozhat gondot - szerencsére -, ha jobbról jövünk, akkor pont az oldalát mutatja nekünk, így könnyen kilőhetjük. Ha ez megvan, nincs más dolgunk, mint letakarítani a maradék német erőket és már készen is vagyunk.

TUDTAD-E?
A rohamsisak véd a fejlövéstől, de az első találat után lerepül az emberek fejéről.

USSR2 - Monastery

Elég húzós egy küldetés, ha nem tudjuk a trükköt hozzá. Két emberrel indulunk, és egy ejtőernyőst kell kiszabadítanunk, akit a romos kápolnában szorítottak sarokba a németek. Elsőként be kell jutnunk hozzá, majd ki kell juttatnunk a térkép jobb szélére, a folyó túlpartjára. A dolog nehézségét az adja, hogy a németek utánpótlása kimeríthetetlen (egy kis idő elteltével még tank is jön), míg nekünk két emberrel kell akcióznunk. Elsőként kutassuk át a kiégett tankokat és a körülöttük lévő embereket. Jutalmunk egy páncéltörő puska, egy géppuska és egy PPSH géppisztoly. Ezeket mindjárt használatba is vehetjük, ugyanis fentről egy SDKFZ meg egy osztag német tör ránk az út mentén. Először a páncélkocsit iktassuk ki, majd kaszáljuk le a németeket. Fosztogatás után irány a kápolna alsó részénél állomásozó könnyűpáncélos. Lopózzunk a közelébe, majd kínáljuk meg a páncéltörővel. Miután kiégett, páncéltörős emberünket vigyük le - durván az indulóhelyünkkel egy magassággig - és bújjunk el vele a folyóparton az egyik fa mögé. Legyen nála géppisztoly és sok lőszer is. Másik emberünket pakoljuk meg 4-5 gránáttal, majd menjünk vele a kápolna jobb oldalán félkörben végigfutó folyosó aljához. Itt jön a trükk: emberünkhöz megpróbálhatnánk áttörni az őt ostromló rengeteg németen keresztül, de az sok idő és elég rizikós a szökőkútnál lévő géppuska miatt. A félkör folyosó végén azonban lyukat robbanthatunk magunknak (ahol a kurzor zöld négyszöggé változik), majd fellopózhatunk a szorongatott katonáig (a folyosó felső végét is ki kell robbantani). Ha fenn vagyunk mentés, majd közelítsük meg bajtársunkat. Amint megkapjuk az irányítását, rohanjunk mindkét emberrel vissza a folyosón, csak az utunkba eső németeket kaszáljuk le. Közben négy irányból is elkezdenek özönleni a németek. Nekünk a lentről jövőket kell elintézni, ezért gyorsan váltsunk át a páncéltörős emberre - alulról egy SDKFZ jön a folyó mentén, amit mindenképpen ki kell lőnünk. Engedjük magunkhoz közel, majd lőjünk bele az oldalába - ezzel használhatatlanná tesszük. Gyorsan váltsunk át géppisztolyra és kaszáljuk le a kiugráló németeket. Kis szerencsével ez sikerül és hamarosan a két másik emberünk is leér a kápolna aljához. Ide fentről még jön egy tehergépkocsi, ezt gránáttal szedjük szét, majd az üldöző németeket leszedegetve vonuljunk az evakuációs ponthoz.

USSR3 - Last Ride

Az előző küldetést túlélő embereinkkel kell megoldanunk ezt a pályát. Két feladatunk van: beszélni a kommunista vasutassal, majd miután ez megtörtént, el kell bújnunk a nagyjából a térkép közepén lévő vá-

gányon álldogáló szerelvény utolsó kocsijába. Feladatunkat nehezíti, hogy elvileg csendben, minden feltűnést kerülve kellene mindezt megtenni, ráadásul miután beszéltünk a vasutassal, mindössze három percünk van arra, hogy elbújjunk a vonatban. Sajnos az őrség a vonat körül igen erős, és a pályán mindenfelé sokan cirkálnak, így a lopakodás szinte lehetetlen - sokkal könnyebb a dolgunk, ha inkább fegyverrel vágunk utat magunknak a fritzeken keresztül. Szerencsére a fegyverropogásra csak mindig a közelben lévők reagálnak, így szakaszosan előrenyomulva meg tudjuk oldani a pályát. Az egyetlen gond az induló helytől felfelé lévő páncélkocsi - ha az előző pályáról

maradt még lőszer a páncéltörőben, akkor nem gond, egyébként adjunk neki gránátokkal. Az időlimit miatt, először a vonat környékét tisztítsuk meg, majd csak ezután beszéljünk a vasutassal. Amint ez megtörtént egyből elindul a vonathoz, de ezzel egy időben 5-6 újabb német is oda fog jönni - számítsunk rájuk. Az időlimit lejárta előtt legalább egy emberrel szálljunk be a vonatba, és lehetőleg mindenkit jól paboljunk meg lőszerrel - a következő pályán ugyanis azzal indulunk, amit itt összeszedtünk.

USSR4 - Theft

Feladatunk gyakorlatilag a térképen lévő összes német eliminálása után a pálya felső részén álló mozdony segítségével ellopni a Katyusát. A pálya kitakarításához nem kell sok kommentár: arra figyeljünk, hogy jó néhány géppuskafészek kerül utunkba, továbbá az őrtornyokban lévő őrök is igen messziről tüzet nyitnak ránk - őket az épületek és farakások fedezékében cserkésszük be. Ezen a pályán nagyon sok ládát lehet találni, amelyekben értékes felszerelést (például egy mesterlövész puskát is) találhatunk. Ezért mindenképpen kutassuk át az épületeket is. Ha sikerül eljutni a mozdonyhoz, akkor szálljunk be, majd a váltók átállításával először „menjünk neki" a katyusát hordozó vagonnak. Ekkor az automatikusan csatlakozik a szerelvényhez. Ezután nincs más dolgunk, mint a váltók átkapcsolgatásával elvezetni a vonatot a térkép jobb alsó széléhez, ki a nagykapun keresztül (a kapu kinyitásához csak lőjünk bele a zárba). Embereinket a küldetés befejezése előtt pakoljuk meg lőszerrel és tank elleni gránátokkal.

TUDTAD-E?

Bizonyos küldetések között embereink felszerelése nem veszik el, ezért a pályák végén érdemes lőszert és fegyvereket zsákmányolni. A járművekbe rakott felszerelések viszont biztosan elvesznek.

USSR5 - Prishib Station

Az előző küldetésben megszerzett Katyusát kell eljuttatnunk a térkép bal szélén lévő pozícióba, majd segítségével meg kell semmisítenünk a térkép felső részén lévő vasútállomáson található összes tankot (még a vonatokon lévőket is). Ehhez önmagában a Katyusa lőszerkészlete kevés lesz, ezért személyesen is be kell jutnunk az állomásra. Elsőként két emberünkkel induljunk el a Katyusa leendő pozíciója felé, és tisztítsuk meg teljesen az állomás területét. Ügyeljünk az őrtornyokra, és arra, hogy a középső hosszú épületben jóval többen bujkálnak, mint amennyit alapból a térkép jelez. Vigyázzunk a teherautók épségére - belőlük ugyanis később üzemanyaghoz juthatunk, ami nagyon hasznos a küldetés vége felé. A harmadik emberünket hagyjuk a vonatnál - ugyanis, amint megtámadjuk a bal oldali állomást, a németek egy vonattal lejönnek és megpróbálják ellopni szeretett rakétavetőnket. Ha sikerül nekik, akkor bevontatják azt a tankjaik mellé, onnan kiszedni pedig elég gáz.
Amint tiszta a terep, állítsuk át a váltókat és vontassuk be a sorozatvetőnket a megfelelő pozícióba. Ezután manuális módban irányozzuk rá a tankokra, majd lőjünk. Figyelem: a Katyusa nyolcas sorozatokban lő, ezért amint tüzelni kezdünk, célozzuk meg szép sorban az összes tankot, hogy minél nagyobb pusztítást végezzünk. Elsőként az „élő" (amelyekben van személyzet) tankokra lőjünk, de próbáljuk úgy eltalálni őket, hogy ne semmisüljenek meg teljesen: bennük ugyanis van lőszer - ellentétben az üres tankokkal -, amit felhasználhatunk. Megjavítani ugyan nem tudjuk őket, de elfoglalhatunk egy üres tankot (egyet tehát hagyjunk épségben), megpakolhatjuk lőszerrel és üzemanyaggal, és már irthatunk is vele. Ha a Katyusa kifogyott, egy gránáttal robbantsuk fel - ez is a küldetés része. Vigyázat, nagyot szól!
Ha netán felrobbannak az „élő" tankok, akkor sincs baj - a felső állomásnál, a térkép bal szélén egy rakás láda van, bennük 75 és 45 mm-es lőszerrel. Csak jussunk el oda - mivel nagyrészt gyalogosok vannak a táborban, kezdetben elég, ha csak a géppuskához van lőszer. Ha van tankunk, akkor elég könnyű a maradék páncélosokat megsemmisíteni (a végén a sajátunkat is robbantsuk fel) - ha nincs, kutassuk át az állomást. Rengeteg dinamit, gránát és lőszer van a ládákban, amelyekkel szintén felrobbanthatjuk a tankokat. A küldetés során az ellenség nem kap erősítést, így saját szánk íze szerint cserkészhetjük be az őröket. A pályának akkor van vége, ha minden páncélos megsemmisült és a Katyusa is lángokban áll.

UK1 - Lighthouse

Az angol indulóküldetés elég hosszadalmas és nem is teljesen nyilvánvaló, mit hogyan is kell megoldani. Elsőként a két fényszórót kell kiiktatnunk (egy a világítótorony mellett, egy pedig a part menti uszályon van). Emberünkkel ússzunk körbe, és a fénykévéket elkerülve a világítótorony szigetén (ahol a sátor van a tábortűzzel) szálljunk partra. A kóricáló őröket hangtalanul, egyesével intézzük el - a dobótőrt használjuk, az hatékonyabb, mint a hangtompítós pisztoly. Ügyeljünk a világítótorony fénykévéjére - ha jön, bújjunk el egy bokorban, akkor nem lesz riadó. A torony melletti házban van vagy öt katona, plusz a bejáratnál posztol két őr is. Ha felzavarjuk őket, akkor elfoglalják a naszádot és a légvédelmi ágyút is - akkor pedig végünk. Ezért először intézzük el a járkáló őrt, majd mielőtt észbe kapna, az ajtónállót is. Ha ügyesek voltunk, akkor nem lesz riadó - foglaljuk el a hajó melletti légvédelmi ágyút, forduljunk rá a ház bejáratára, majd lőjünk bele egy sorozatot. A kirontó katonákat kaszaboljuk le - a gépágyúval nem lesz nehéz. Ezután forduljunk rá az uszályon lévő két ágyúra, és amikor éppen nem felénk néznek (ergo a tüzéreket nem védi az ágyú páncéllemeze) sorozzuk meg őket. Remélhetőleg sikerül kiszedni a személyzetet - legalább mindkét ágyúról egy-egy kezelőt.

A fényszórót is iktassuk ki. Ezután két választásunk van: a naszádba beülve torpedóval elsüllyesztjük az uszályt, vagy az ekkor érkező gumicsónakos kollégákkal partra szál-

lunk, és kilőjük a maradék személyzetet. Ez utóbbi ugyan nehezebb, de így az épen maradt ágyúkkal megtisztíthatjuk a partot a géppuskafészkektől és a fegyverek zajára kiözönlő gyalogosoktól. Fakultatív programként a torpedónaszád géppuskájával és gépágyújával is adhatunk a lötávolban lévő ellenségnek. Ezután támadjuk meg a két nehézüteget. Ügyeljünk a tornyokban és a bunkerekben lévő géppuskásokra - őket messziről, mesterlövészpuskával vagy géppuskával szedjük le. A lövészárokban legyünk körültekintőek - egyrészt az ellenség rendszeresen több irányból is ránk rohan, másrészt az árok nem olyan mély, mint látszik és könnyen be-, illetve kilőhet belőle az ellenség. Inkább óvatosan, szakaszosan nyomuljunk előre, és rendszeresen pásztázzuk az árok falát, hogy hol adódik tüzelésre lehetőség. Az ütegek közelében addig ne használjunk gránátokat, amíg valamelyikkel szét nem lőttük a világítótornyot. Ha a torony a múlté, akkor viszont rakjunk le néhány ágyúlövedéket az ágyúk mellé, dobjuk a gránátot és pucoljunk - így lehet ugyanis levegőbe röpíteni az ütegeket. Ha mindkettő felrobbant, nincs más dolgunk, mint embereinkkel az evakuációs ponthoz gyalogolni. Előtte azonban pakoljuk meg katonáinkat lőszerrel, gránátokkal és kötszerekkel, ugyanis a következő pályán is velük fogunk akciózni.

UK2 - Rendezvous

Ezen a pályán a francia ellenállás tagjával kell találkoznunk. A kezdetben megjelölt épület csapda - ezért rögtön az elején kezdjük el leirtani a környéken lévő németeket (beleértve a páncélkocsikat és motorosokat is), hogy amikor rajtunk ütnek, kevesebb dolgunk legyen. Miután a célként jelölt épületet megközelítettük, megkapjuk a francia összekötő új helyét - a térkép felső részén lévő német helyőrségben tartják fogva. Az oda út két hídon keresztül lehetséges - válasszuk az alsót, amit csak egy könnyű páncélkocsi őriz. Ezt, a tőle nem messze lévő 88-as ágyúval könnyedén elintézhetjük. Ezután szakaszosan nyomuljunk felfelé a német helyőrségi épülethez. A sok katona mellett ügyeljünk arra, hogy a szétlőtt villamosnál egy páncélkocsi is áll, amely hamar beavatkozik a harcba - ezt gránátokkal intézzük el. Mielőtt kiszabadítanánk az ellenállót (ehhez csak meg kell közelíteni az épületet), először kerüljünk balra, és a térkép tetején lévő Nebelwerfert szerezzük meg. Ezzel lőjük szét az erősen őrzött felső híd védőit, és a híd bal partján lévő házat (ez tele van németekkel, akik ránk rontanak, amint megközelítjük a hidat). Csak ezután szabadítsuk ki a foglyot (figyelem: a villamos feletti épület tetején német mesterlövésszel, ráadásul a fogollyal együtt vagy féltucat őr is kijön a házból). Ha megvagyunk, keressünk egy dinamitrudat (a környéken több láda is található), majd ennek használatával robbantsuk fel a felső - most már őrizetlen - hidat. A pálya befejezéséhez nincs más dolgunk, mint a csatornán ringatózó halászhajóba beugrani, és a felrobbantott híd irányában elhagyni a területet.

TUDTAD-E?

A katonák futás közben is tudnak tárazni, ezért mozgás közben érdemes mindig újratölteni a fegyvereket.

UK3 - Crash Site

Ebben a küldetésben sok német mesterlövésszel lesz gondunk. Az út mentén nyomuljunk felfelé a lezuhant rakétához (ne térjünk le a mocsárba, mert annak hirtelen halál a vége), és lőjük ki a hatótávolságunkba kerülő németeket (a mesterlövészpuska igen hatékony itt). Lassan haladjunk előre, és igyekezzünk nem felzavarni a rakétánál őrködő két páncélost. Ezeket akkor támadjuk meg, amikor a gyalogságot már elintéztük - küsszunk fel a folyó mentén a dombok takarásában, majd dobjunk gránátot a járművekre - a német táborban van egy-két páncéltörő szeretetcsomag is a dobozokban. Ha a terep tiszta, kiderül hogy hiába fáradtunk - az új feladat a terület elhagyása. Egyetlen bökkenő van: ezt a mocsáron keresztül kell megtennünk, ami viszont azért nehéz, mert ha nem a helyes ösvényen megyünk, embereink pillanatok alatt elmerülnek az ingoványban. A megoldás egy vezető szerzése, „aki" nem más, mint egy kutya. Hogy előcsalogassuk, ostromoljuk meg a balra lévő farmot: sok német van itt, ráadásul szeretnek puskával lövöldözni ránk. Ne intézzünk el mindenkit, legalább egyet hagyjunk életben (mondjuk az alsó épület háta mögött bujkálót), mert akkor nem jön a német erősítés, ellenben hamarosan megérkezik a kutyus. Nincs más dolgunk, mint követni (elég csak 1 embert átvinni), és így a mocsáron át kijutunk a pályáról. Fontos: mielőtt a következő pályára megyünk, kutassuk át a rakéta környékén lévő ládákat, hogy legyenek páncéltörő gránátjaink és 1-2 molotov koktélunk - szükség lesz rájuk.

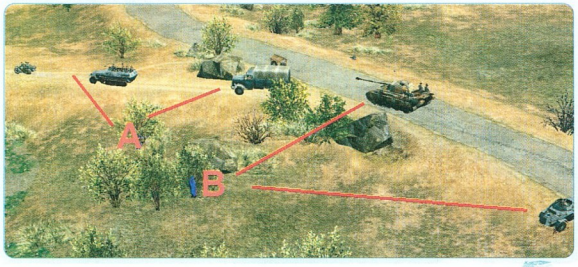
UK4 - Ambush

Az előző feladat folytatása - meg kell állítanunk egy konvojt, ami a rakéta vezérlőművét viszi. Elsőként a térkép jobb felső részén lévő szurdokot kell elzárnunk - erre korlátozott időnk van. Induljunk el arrafelé - siessünk, csak az útba eső őröket intézzük el. A szurdoknál elsőként a páncélkocsi körüli emberekkel végezzünk - harc esetén ugyanis megpróbálnak beszállni, ami ártana az egészségünknek. Amint a szurdok tiszta, fentről (az úton) jön egy kisebb német motoros erősítés. Ezekre tüzeljünk vadul, hogy felrobbanjon a motorkerékpár - a robbanás a sziklákat az útra sodorja, így el tudjuk zárni azt. Ezután menjünk az úton le, és likvidáljuk az őrbódé körül őgyelgő németeket - ennyivel kevesebb dolgunk lesz, amikor a konvojt kell elintéznünk. Ez egyébként lentről érkezik, majd az első elágazásnál balra tartva akar áthaladni a falucskán. Még mielőtt megérkezne, a falu felől egy Flak38-as légvédelmi üteg valamint a konvoj útvonalán egy németekkel teli SDKFZ is jön. Ez utóbbin utazik egy német, akinek páncéltörő rakétája van, ezért feltétlenül támadjuk meg és szerezzük meg a fegyvert - sokat segít a rajtaütésnél. A legegyszerűbb, ha a falu felé vezető úton, a mocsár felett található szikla

mögé bújunk embereinkkel, majd az SDKFZ elejére dobunk egy molotov koktélt (nem nehéz, de elkelhet egy kis gyakorlás, ezért mentsünk előtte). A kiugráló németeket kaszáljuk le - a sofőr remélhetőleg bennég. Ez utóbbi azért fontos, mert ha elkezd manőverezni, akkor szétnyomja a hullákat, és akkor oda a fegyver, amit meg akartunk szerezni. Arra is ügyeljünk, hogy a páncélkocsi ne robbanjon fel - különben megint csak potyára jöttünk. A Flak38-ast nem muszáj megszerezni: bár az ágyúja erős fegyver, csak 3 emberünk van, akikre viszont máshol van szükség.

Ez után remélhetőleg maradt még annyi idő, hogy megszervezzük a rajtaütést. Osszuk szét a fegyvereket: egy emberünknél legyen molotov koktél / tank elleni gránát, egy másiknál legyen a páncélöklöl és a harmadiknál is legyen valamilyen gránát (ha van tank elleni az a legjobb). Természetesen mindenkinél legyen géppuska és valamennyi lőszer is hozzá. A konvoj nagyon erős: két motorbicikli, egy gyalogosokkal teli SDKFZ, egy teherautó (ebben van, amiért jöttünk, egy szakasz német társaságában) és egy géppuskás páncélkocsi (amilyet mi is szeretünk az előbb). Ja, és mintha ez még nem lenne elég: a konvojt egy Párduc harckocsi is kíséri, amelyen - csak a biztonság kedvéért - még további négy német baka is utazik. Velük együtt közel harminc katona van a konvojban - őket kell három emberrel elintézünnünk.

A rajtaütéshez nekem legjobban az őrbódé alatt, a mocsártól jobbra lévő szikla mögötti hely jött be. A könnyebb beazonosításhoz mellékeltem a fenti képet, rajta a két legfontosabb pozícióval. Az „A" ponton lévő bokorba a molotovkoktélos kollégát rejtsük el, a „B" pontra pedig a páncélöklös álljon. Őt pozícionáljuk úgy, hogy szabad kilövése legyen az útra a két szikla között is. A harmadik emberünk helye valahol a kettő között, a szikla takarásában van: ő a gyalogsággal fog elsősorban törődni. A kép a támadás pillanatát is mutatja: az SDKFZ még a molotovkoktél hatótávolságában van, a páncélost viszont már el tudja találni a bazookás. Ekkor kell megindítani az akciót: „A" dobjon molotovot a páncélkocsira, majd „B"-vel célozzuk meg a Párduc hátsó részét. Harmadik emberünkkel géppuskából nyissunk tüzet a teherautóra. Ha szerencsénk van, a molotov végez az összes utassal, a Párduc-nak viszont valószínűleg két lövés is kell - az utasok közül remélhetőleg ott is elhullik néhány. A páncélöklössel ezután intézzük el a sor végi páncélkocsit, míg a többiekkel sűrű géppuskatűzzel fogadjuk a ránk rontó németeket. Ügyeljünk rá, hogy a teherkocsi nehogy felrobbanjon, akkor ugyanis bukjuk a küldetést - ezért a közelében csak óvatosan dobáljuk a gránátokat. Arra is számítsunk, hogy a németek viszont előszeretettel dobálóznak a gránátokkal, ha a közelünkbe érnek, ezért tüzeljünk, ahogy a csövön kifér. A veszteségek nélküli győzelemhez kell egy nagy kalap szerencse is, a legfontosabb azonban a jó időzítés illetve az, hogy az első lövések mindenképpen találjanak, így nagy valószínűséggel jó néhány gyalogost egyből kiütünk. Ha győztünk, szerezzük meg a kocsiból a rakéta vezérművét, és a falun keresztül - egy kisebb csetepaté után - hagyjuk el a helyszínt.



UK5 - Rescue

Feladatunk, hogy az értünk jövő repülőgépnek kivilágítsuk a térkép közepén lévő mezőt. Rögtön az elején kemény csata lesz - amint tüzet nyitunk a német őrökre (amit mindenképpen meg kell tennünk, mert másképp nem tudunk kijönni a szurdokból) egy rakás katona szakad a nyakunkba. Végezzük velük gyorsan, majd szaladjunk át az úton, a házak közé. Hamarosan ugyanis jön egy Flakpanzer, ami egykettőre legyalul minket, ha szem előtt maradunk - a hullákat azért kutassuk át, és vegyünk el az egyiktől egy doboz gyufát. Amint lenyugodott a helyzet, szerezzük meg a Flakpanzert (mesterlövészpuska előnyben) mert nagyon hasznos a későbbiekben - nemsokára ugyanis némi német erősítés érkezik az úton az ellenkező irányból, amit így könnyedén leamortizálhatunk (próbáljuk az ekkor érkező Flakot nem felrobbantani, akkor lesz még több lőszerünk a tankunkba). Ezután figyelmünket fordítsuk az üzemanyagraktárra. Takarítsuk ki a helyőrséget, de előtte a Flakpanzert pozícionáljuk úgy, hogy a tábor melletti úton begördülő könnyűpáncélosokat ki tudja lőni (két szakasz katona is jön velük). Ha ez is megvan, jön a pálya trükkje - tüzet kell raknunk a nagy mezőn lévő 5 darab, T alakban elhelyezkedő lyukba. Hozzunk el a bázisról egy hordó benzint, és keressük meg a mező végében lévő épületek melletti fahasábokat (nyomjunk TAB-ot, akkor könnyű észrevenni őket). Ezekből egyet-egyet rakjunk a lyukakba, majd mindegyikre lötyintsünk egy kis benzint a hordóból. Ezután szép sorban gyújtsuk meg a tábortüzeket, és spurizzunk le a mezőről, hogy a leszálló gép el ne sodorjon minket. A leszállás sajnos nem lett tökéletes - amint a pilóta is irányításunk alá kerül, fegyverezzük fel (most már ő is a csapat tagja) és sétáljunk el vele az üzemanyag raktár melletti úton az evakuációs ponthoz.

TUDTAD-E?

Ha egy emberrel ágyúba/járműbe szállunk, a kezében lévő fegyvert automatikusan elteszi a hátizsákba, vagy ha ott nincs hely, akkor ledobja a földre.

UK6 - Freedom

Az utolsó angol küldetésben be kell jutnunk egy jól védett reptérre, és el kell kötnünk egy repülőgépet. Fontos, hogy a repülőbe csak a pilóta tud beszállni, és nála kell legyen a rakéta vezérlőműve is, ezért ezt adjuk neki. Kezdés után bújjunk el, ugyanis a pálya elején egy őrjárat érkezik az úton - nem érdemes harcba keveredni velük. Később is, a part menti úton folyamatosan jönnek majd egyesével a motorbiciklik, erre számítsunk. Szerencsére akár egyetlen emberrel is könnyen fel tudjuk tartóztatni a járőrt, ráadásul minden esetben (ha nem robban fel, akkor) géppuskalőszerhez és üzemanyaghoz is juthatunk belőle. Ez utóbbi azért hasznos, mert a bázison van két tank, amelyeket használatba vehetünk, ha fel tud-

Hogyan használjuk páncélosunkat?

1. A géppuskát mindig tárazzuk be nyugodt pillanatokban. Nincs is annál rosszabb, mint akkor tárazni, amikor gránátokat lóbáló bakák rohannak ránk.
2. A kilőtt Shermanekből mindig szereljük ki a géppuskát - az ebben lévő M1919A4 géppuska tárjába 200 lőszer fér, ami nagyon hasznossá teszi, még német páncélosokban is.
3. Ha katonák rontanak ránk, tüzelés közben érdemes hátrálni, akkor nehezen érnek a közelünkbe, és van időnk lekaszálni őket.
4. Embereinket ne nagyon utaztassuk a tankok hátulján - ott nagyon sérülékenyek, ráadásul lőni sem tudnak.
5. Gyengén páncélozott járműveket ne használjunk - csak vonzzák a gránátokat, miközben minimális pluszt adnak.
6. Minél erősebb egy tank, annál lassabban fordul a tornya. Ilyenkor használjuk Wittman módszerét: forgassuk az egész tankot, ne csak a tornyot - így sokkal könnyebben célra tudunk állni. Különösen a Tigrisnél igaz ez.
7. Az ellenséges tankoknak próbáljuk a tornyát célozni. Tapasztalataim szerint itt sokkal sebezhetőbbek.
8. Az AP (kék) lőszer páncélosok, a HE (piros) pedig elsősorban a gyalogság, az épületek és a gyengén páncélozott célpontok ellen hatásos, illetve akkor, ha egy tank lánctalpát akarjuk leszedni.

juk tölteni őket. Bár van pár hordó a tankok körül (ezekre ügyeljünk, hogy ne robbanjanak fel) biztonságosabb, ha a motorokból is vételezünk majd, hogy tele legyen a tank. Ugyancsak az egyik páncélosban van pár ágyúlövedék, érdemes mindkettőt elfoglalni, mert a küldetés végének kivételével csak gyalogosok ellen kell tevékenykednünk, akik ellen jól védenek a tankok. A bázisra bejutás két úton lehetséges: ha van molotovkoktélunk, akkor bárhol berobbanthatjuk a szögesdrótkerítést (érdekes, de semmi mással nem lehet utat nyitni a kerítésen át) - ha nincs, akkor marad a főbejárat. A gép passzívan viselkedik - mindig csak az éppen támadás alatt lévő őr, illetve a közelében lévők rohannak ránk. Elsőként próbáljuk az őrtornyokat kiiktatni, és ha lehetőség van rá,

vegyük is használatba őket - jó messzire lehet lőni belőlük, így még könnyebb megritkítani az ellenséget. Amint megvannak a páncélosok, töltsük fel őket, és két-két emberünkkel szálljunk be. Ezután intézzük el a még élő őröket, majd figyelmünket fordítsuk a reptéren lévő két légvédelmi ütegre. Ezeket mindenképpen épségben foglaljuk el - még szükség lesz rájuk. A tankoknak különösebben nem tudnak ártani - egyedül a lánctalpakban tudnak kárt tenni. Két tankunkat két irányból küldjük az ágyúkra - így az egyik mindig oldalról tud támadni, ami lehetővé teszi a kezelők kilövését (szemből erre minimális az esély). A hangár közelébe ne nagyon menjünk - furcsa módon a benn lébecoló katonák gránátjai néha kirepülnek a zárt térből is, és lerobbantják a tankunk lánctalpait. Lőni a benti németekre nem érdemes - a hangárkapuk mindennek ellenállnak. Amint megszereztük a légvédelmi ütegeket, egyik tankunkkal menjünk a hangár felső végéhez, intézzük el az ott lévő őröket, majd törjünk át a falon. Benn sok német van, és a tankra állandóan gránátokat dobnak - erre ügyeljünk, miközben rendet rakunk odabenn. Menjünk át az alsó hangárba - itt a repülőgép, amiért jöttünk. Az őrség elintézése után nyissuk ki a hangárt (a hangárajtó mellett, az alsó falon van a kapcsoló). Mielőtt a pilótával beszállnánk, tegyük embereinket a légvédelmi ütegekbe, illetve az egyik tankkal is álljunk a nagy zöld benzintartályokhoz közelebb lévő ágyú mellé. Amint felszáll ugyanis a gép, az ellenség támadást indít - egyrészt három vadászgép akar a repülőnk nyomába eredni (ezeket kell leszedni a légvédelmi ágyúkkal), de a térkép felső része felől (a kifutópálya végéből) néhány német könnyűtank és egy rakás gyalogos is jön. Őket mindenképpen fel kell tartóztatni, hogy ne tudjanak kárt tenni az ágyúkban. Jön még egy szakasz német is a tábor bejáratán keresztül - őket viszonylag könnyű elintézni egy géppuskással. A küldetést akkor nyerjük meg, ha sikerült a három német gépet lelőni - ezzel pilótánk egérutat nyer, és mi győzünk, még akkor is, ha a többi emberünk az ostrom során meghal.

US1 - Drop Zone

Ezt a küldetést csak dobótőrrel felfegyverkezve kezdjük. Feladatunk hogy összegyűjtsünk legalább négy ejtőernyőst, majd eljussunk az evakuálási pontig. Mivel a németek folyamatosan kapnak utánpótlást (egy alkalommal, úgy 20-25 perc elteltével az indulóhely melletti úton négy német tank is beérkezett), a térkép megtisztításáról ne is álmodjunk, csak a feladatra összpontosítsunk és legyünk gyorsak. Az ejtőernyősök akkor csatlakoznak hozzánk, ha bármelyik emberünkkel megközelítjük őket - egyébként automatikusan harcolnak (nem túl sok ésszel természetesen). Ne aggódjunk, ha párat leszednek - egész addig potyognak az égből, amíg csapatunk legalább négy emberből nem áll. Kezdéskor azonnal rohanjunk az úton földet érő bajtársaink felé. Közülük legalább egy csatlakozni fog hozzánk, vele együtt rohanjunk be az út túloldalán lévő búzatáblába (közben próbáljuk meg az elesettek fegyvereit felszedni) - így elkerüljük az úton érkező páncélkocsit. Ezután intézzük el a ránk rontó németeket, majd irány a legközelebbi légvédelmi üteg. Az ettől balra lévő területet megtisztítva egy újabb ejtőernyős csatlakozik hozzánk. Egyik emberünkkel foglaljuk el az üteget, pakoljunk bele jó sok lőszert, és szedjük ki vele az esetleg támadó német páncélkocsikat. Másik két emberünkkel biztosítsuk az ágyút, és ha lehetőség van, „szervezzük be" a közelben földet érő ejtőernyősök valamelyikét. Ha megvagyunk négyen, a szélmalom mellett ússzunk át a folyón az evakuációs ponthoz. Amint az összes emberünk odaért, meg is nyertük a küldetést. Az emberek felszerelésével ne foglalkozzunk különösebben - a következő küldetésben nem velük tevékenykedünk.

TUDTAD-E?

Egy tank irányításához minimum 2 fő érdemes használni, hogy egyszerre tudjunk manőverezni és tüzelni/tölteni.

US2 - Nijmegen

A város tele van németekkel, őket kell elintéznünk szakaszunkkal. Elsőként a szövet-

séges tankokat kilövő ágyúkat likvidáljuk, majd a füstölgő Shermanokból szereljük ki a géppuskát és fegyverezzük fel embereinket velük. Ezután lassú előrenyomulás és a város megtisztítása a feladat. Amellett, hogy majd minden házban vannak orvlövészek és géppuskások, a németek rendszeresen kapnak 6-8 fős erősítést a város felső része felől (mi is, de a saját csapatok meglehetősen gyengén harcolnak). Ezekre számítsunk, ők ugyanis folyamatosan támadnak minket - a házakban bujkálók ritkán indítanak ellentámadást. Használjuk okosan saját mesterlövészünket, és amint sikerült egy ablakban kiszúrni valakit, sürgősen likvidáljuk. Amelyik házban több német van, oda szórjunk gránátot - ha valakit nagyon nem sikerül kiszednünk, a páncéltörő gránáttal kirobbanthatjuk a házak falát is. Szerencsés esetben a leomló romok maguk alá temetik a szívós ellenfelet. Különösebb trükkje a pályának nincsen - aki eddig eljutott

Hogyan használjuk gyalogosainkat?

1. Embereink pontosabban lőnek, ha féltérdre ereszkednek vagy hasra fekszenek. Mivel fekve sokkal lassabban tudnak forogni (így egy hirtelen oldalról/hátulról megjelenő ellenség könnyen lekaszálhatja őket), érdemes a féltérdnél maradni. Ez elég pontos, de jóval gyorsabb célzást tesz lehetővé
2. A katonák eléggé spórolósak a lőszerrel. Ezért ha kritikus a helyzet (például sok közeli ellenség van), akkor manuális irányítással kaszáljuk le a célpontokat, mert emberünk valószínűleg nem fog bírni velük.
3. Katonáink messzebbre lőnek, ha nem mi irányítjuk őket. Így ha egy távoli célpontot kell elintéznünk, de nem tudunk közelebb menni, hagyjunk egy kis időt, hátha katonáink maguktól tüzet nyitnak rá.
4. Hatótávolság tekintetében a géppuskák (MG32/MG34, Bren, M1919A4) a legjobbak, utánuk a puskák (Mauser, Garand, M1 Carbine, EM-2, G-41) majd a géppisztolyok (Tommy Gun, MP-40/41/44) következnek. Pisztolyokat ne használjunk, mert nem visznek messzire ráadásul kevés lőszer fér beléjük.
5. A fegyverkategóriák (géppuska/puska/géppisztoly) különböző tipusai mind azonos lőszert használnak.
6. Tankok ellen legjobb a páncéltörő gránát (M24x5, N73 AT) vagy valamelyik páncélököl (Panzershreck, Bazooka). A sima gránátok (M24, M61, MK1) maximum csak a lánctalpak ellen jók - az viszont tény, hogy egy megbénított tank már félig legyőzöttnek tekinthető.
7. A molotovkoktél a gyengén páncélozott célok ellen hatásos.
8. Használjuk ki a rejtekhelyeket - egy bokorba elbújva az ellenség mindaddig nem vesz észre minket, amíg nem lövünk rá. Rajtaütéshez tehát nélkülözhetetlen a növényzet.

az már ismeri a közelharc csínját-bínját. Mielőtt az utolsó némettel is végzünk, szereljük fel jól az embereinket: a negyedik küldetésben ismét velük fogunk tevékenykedni, legyen náluk mindenféle földi jó.

US3 - Minefields

Elég hosszadalmas és rázós küldetés. Bár a kezdésként kapott két Sherman komoly ütőerőt sejtet, ismerve a játékot, ez csak annyit jelent, hogy a németek sokkal nagyobb erőkkel rendelkeznek. A rengeteg,

tank elleni gránáttal felszerelt gyalogos mellett találkozni fogunk egy rakat PZ IV-essel (ezt kapják erősítésnek folyamatosan a fritzek), néhány Párduccal, két Tigrissel és egy Királytigrissel is. Utóbbi két tank ágyúja messze hatékonyabb a miénknél, a Párduc pedig páncélozásban múlja felül saját tankjainkat. Így, amint lehetséges, zsákmányoljunk tankokat, és fokozatosan cseréljük le őket a németek jobb járműveire. Hogy a dolog ne legyen egyszerű, a város körüli terület tele van aknákkal - szerencsére a táblák mutatják, hol van aknamező. A feladat egyébként nem bonyolult: saját szorongatott helyzetben lévő katonáink megsegítése valójában annyit tesz, hogy el kell intéznünk az összes németet. Ne rohanjunk a városba (ha lemészárolják a megmentendő csapatot, az se gond) - először a mezőkön álldogáló magányos épületeket takarítsuk ki. A hozzánk legközelebb lévő tanya - ahol üzemanyag is van - tele van németekkel, de a többi épületben is van ellenség. Figyelem: egyik-másik házban tankokat is elrejtettek a németek - például a térkép jobb sarkában lévő épületben egy Tigris vár ránk (érdemes megpróbálni ezt megszerezni kezdésként, vagy a területen cirkáló egyik Párducot. Vagy mindkettőt...). A starthelyhez legközelebb lévő szénaboglyában egy páncéltörős német bujkál - egyszerűen csak hajtsunk át rajta. Igyekezzünk nem ripityára lőni a német tankokat - ha más nem, a bennük lévő üzemanyag és lőszer jó szolgálatot tesz. A városban egyébként a legjobban akkor járunk, ha szétlövünk minden házat. Szinte mindegyikben vannak németek, akik csak azt várják, hogy a közelükbe menjünk, illetve beérkező erősítést is könnyebben el tudjuk intézni, ha nem akadályoznak az épületek. Csak haladjunk megfontoltan, és ne engedjük, hogy a gyalogosok a közelünkbe jöjjenek - ezek talán még több kárt is okoznak, mint maguk a német páncélosok. Figyeljük a térképet, nehogy meglepjen egy baka.

TUDTAD-E?

A páncélosok és ágyúk lőszerének ürmérete eltérő, erre figyeljünk, amikor tankjainkba kilőtt roncsokból pakoljuk a lövedékeket.

US4 - Artillery assault

Az előző után ez egy kellemes, viszonylag gyorsan végrehajtható küldetés. Öt emberünkkel először el kell intéznünk a német rádióközpontot (az indulóhelytől felfelé, a második épület), majd meg kell semmisítenünk a három német üteget. A rádiós épület megsemmisítéséhez csak dobjunk egy gránátot a bejárathoz - az ajtó mögött egy teli benzineshordó van, ami elintézi az egész épületet. Számítsunk német erősítésre (egy páncélkocsi és egy teherautónyi gyalogos), de ezt könnyedén visszaverhetjük. Ha az épület levegőbe repült, a három német üteget kell kilőnünk. Ezeket sem védik túl erősen, csak arra kell ügyelni, hogy alulról, az aszfaltúton rendszeresen jön egy motorbicikli vagy egy páncélkocsi, valamint az út túloldaláról jön néhány ember akkor, ha az üteg személyzetét kilőjük. Az ütegek felrobbantásához dinamit vagy páncéltörőgránát javasolt. Ha elsőként a legfelső üteget foglaljuk el, akkor a másik két löveget akár azzal is elpusztíthatjuk, így nem kell azok védelmét is legyűrnünk a győzelemhez. A másik két üteget azért nem tudjuk így felhasználni, mert a lövegekben nincs üzemanyag, ezért nem tudunk ráfordulni a célpontokra. Elképzelhető, hogyha meg tudjuk szerezni a rádiós házban lévő hordót (és mondjuk dinamittal robbantjuk fel az épületet), akkor azzal feltölthetjük valamelyik ágyút - ezt ki lehet próbálni. Mielőtt befejeznénk a küldetést, embereinkkel szedjünk össze jó sok gránátot, a következő küldetésben szükség lesz rájuk.

US5 - Last Stand

A Ryan közlegény végső csatájához hasonló szituációban kell helytállnunk: meg kell akadályoznunk, hogy a németek átjussanak a hídon. Öt emberünkkel ez elég húzós feladat, mivel a küldetés második felében egy Királytigrist is el kell intéznünk. A pályán két híd van, de szerencsére egyszerre csak egyet kell védenünk - elsőként a hozzánk közelebbit kell tartanunk. Rögtön rohanjunk a hídhoz, majd az innenső parton lévő ház melletti ládákból fegyverkezzünk fel. Remélhetőleg a második küldetésből még maradtak páncéltörő gránátjaink - ha nem,

A híres páncélos parancsnok

A német kampány küldetései egy valós személy, Michael Wittman körül forognak, és a küldetések valóban megtörtént eseményeken alapulnak. Wittman a legsikeresebb harckocsi parancsnok a II. Világháborúban: nevéhez 138 tank és 132 páncéltörő ágyú megsemmisítése kötődik, amelyet a háborúban résztvevő összes nemzet parancsnokai közül senki sem tudott még csak megközelíteni sem. Wittman remek megfigyelőképessége és taktikai érzéke mellett csapatszelleme is hozzájárult a sikerhez. Különösen az első Tigrisének lövészével (Balthasar „Bobby" Woll) tudott jól együtt dolgozni, aki nem egyszer átvette a megfigyelés és célkijelölés létfontosságú feladatát, miközben a parancsnok más feladatokat látott el. Az 1914-ben, egy farmon született Wittman gyakorlatilag végigharcolta a háborút: a Lengyel és Francia hadjárat során egy SdKfz 222-es páncélkocsi sofőrjeként, majd később parancsnokaként szolgált felderítőként. 1940-ben, mikor egységét vadonatúj Stug III Ausf A páncélosokkal szerelték fel, ő maga is kapott egyet, melynek parancsnoka lett. Ezzel harcolta végig a Görögország elleni hadjáratot. A Barbarossa hadjárat idején Dél-Oroszországban harcolt: bár sokszor individualista módon, a többiektől elkülönülve egyedül harcolt, rendkívül hatékony volt: első ütközetében nem kevesebb, mint 6 darab T-34/76-ost pusztított el. 1942 nyarára már az első és másodosztályú vaskereszt birtokosa lett. 1943-ban, miután átképezték a vadonatúj Tigrisre, ismét visszatért a keleti frontra. A híres kurszki csatában 30 tankot (T-34/76 és KV I típusúakat), 28 páncéltörő ágyút és 2 tüzérségi üteget pusztított el. Volt olyan nap, hogy 16 páncélost vadászott le! Az orosz frontot 119 győzelemmel hagyta el, melynek eredményeként előléptették SS Obersturmführerré, 1944 januárjában. Ekkor átvezényelték a nyugati frontra.

akkor sincs nagy baj, mivel kapunk egy Bazookát, néhány gránátot, ráadásul a térkép alján (ahol a szétlőtt német fél lánctalpas van) szintén van egy láda néhány gránáttal. A szeretetcsomagban találunk egy marmonkannát és egy javítókészletet is: a szemfülesebbek ebből rájöhetnek, hogy a híd túloldalán lévő, elhagyott német páncélost meg lehet javítani, és - például a mi oldalunkon lévő dzsipből - a kanna segítségével fel is lehet tankolni. Az egyetlen probléma, hogy a tankot megszerezni nehéz: egyrészt a hídon átkelve a tóparti házakban bujkáló mesterlövészek könnyű célpontjai leszünk, másrészt a tank kijavításához jónéhány percre van szükség, ami idő alatt az első két német támadó hullámot vissza kell vernünk. Ráadásul a tankban nincs valami sok lőszer, és - legalábbis nálam így volt - nem is lehet elmozdulni vele az eredeti helyéről, hiába javítjuk meg a lánctalpat és töltjük fel üzemanyaggal. Végeredményben tehát könnyen lehet, hogy nem éri meg szórakozni vele. Egyszerűbb, ha embereinkkel a híd innenső oldalán fedezékbe vonulunk, és mielőtt az első támadó hullám ideér, kilövöldözzük a túlparti házakban kuksoló németeket. A hidat három hullámban támadják: a szokásos gyalogság mellett elsőként néhány motorbiciklis érkezik, majd egy páncélautó végül pedig egy PZ IV-es is. Ez utóbbi természetesen a legnagyobb gond, mivel már messziről tüzet nyit ránk ágyúval. Talán a legjobban akkor járunk, hogy amint meglátjuk, visszavonulunk az épületek mögé, majd gránáttal vagy Bazookával intézzük el. Kis szerencsével nem robban fel, így megszerezhetjük, ami nagy segítség a küldetés második felében. Amint a harmadik hullámot is visszavertük, parancsot kapunk a híd megsemmisítésére, amit dinamittal hajtsunk végre - előtte azért kutassuk át a sok hullát, főként gránátokat és géppuskalőszert begyűjtve. Ha megvan a tank, menjünk le vele a második hídhoz, és parkoljunk le rajta. Embereinkkel is jöjjünk ide, majd in-

Villers Bocage

1944 Június 13.-án Wittman régi lövészével, „Bobby" Wollal (aki ekkoriban szintén tankparancsnok volt, csak páncélosát éppen szerelték) felderítő küldetést hajtott végre. Félő volt ugyanis, hogy a szövetségesek nagyarányú páncélostámadást indítanak a Panzer Lehr hadosztály bekerítésére. A küldetés során - miközben Wittman leállította tankját, hogy hallgatózzon egy kicsit - német gyalogosok jelezték, hogy furcsa tankok közelednek az úton. Miután gyalogosan felderítette őket, visszarohant tankjához és egymaga rátört az angolokra, akik a 7. páncélos divízió (a híres Sivatagi patkányok) egyik alegységébe tartoztak. Az első áldozat 12 M3-as féllánctalpas volt, amelyet géppuskákkal puszított el, majd betört a szövetséges kézen lévő városba és 3 M5A1 majd 3 Cromwell tankot tett veszteséglistára. Miközben visszavonult, meglepte egy Cromwell, ami két lövést is leadott rá, ám annak 75 mm-es lövedékei ártalmatlanul pattantak le a Tigris páncélzatáról. Délután, miután Wittman jelentést tett parancsnokának, Sepp Dietrichnek, visszatért a városba, ezúttal nem egyedül: három Tigrist és egy PZ IV-et hozott magával. Ekkor egy angol, Cromwell, Sherman Firefly tankokból és vontatott páncéltörő ágyúkból álló hadoszlopba botlott. Az angolok azonban éppen megpihentek és teát főztek, így Wittman gyakorlatilag ellenállás nélkül tarolta le a hadoszlopot. Ezután ismét megtámadta a várost, ám ezúttal a szövetséges gyalogosok erős védelmi vonalába futott bele. Saját tankjának lánctalpát páncéltörő ágyúk tették tönkre, így gyalogszerrel kellett visszavonulnia, míg a többi német páncélos angol Shermanek áldozata lett. A nap végére Wittman győzelmi listájára 25 tank, 14 vontató és 14 féllánctalpas került, mely veszteség sokkolta az angolokat, és lehetővé tette a Panzer Lehr hadosztály számára, hogy elkerülje a bekerítést.
Wittman 1944. augusztus 8.-án, a Caenért vívott csatában esett el, amikor 007-es lajstromszámú Tigrise egy Sherman Firefly telitalálata következtében felrobbant. Legénységével együtt egy névtelen tömegsírba temették, de 1983-ban áthelyezték a normandiai La Gambe temetőjébe.

tézzük el az itteni házakban lévő ellenséget. Siessünk, mert hamarosan jön a következő támadás. Itt négy hullámot kell visszavernünk: elsőként egy Flakpanzer és egy osztag német, majd egy Királytigris és egy PZ IV, azután egy teherautónyi gyalogos végül egy Tigris próbál meg áttörni a hídon (néhány bal- mindegyiket kíséri, természetesen). A tigriseket megsemmisíteni szinte semmi esélyünk, de ez nem is cél: csak ne engedjük őket eljutni a hídig, azaz robbantsuk le a lánctalpukat. Ezt közönséges gránáttal is meg tudjuk csinálni, de ha van Bazooka vagy páncéltörő gránát, az még jobb. Nekem legjobban az jött be, hogy még a város előtt - az út menti dombon / domb mögött - elbújtam két emberrel (a többiek a hídnál voltak fedezékben), majd amint a Királytigris és a PZ IV a közelbe ért, gránátment a lánctalpakra. Ezután a domb és a házak fedezékében rejtőzve spuri vissza a hídhoz. A tankok támogatása nélküli gyalogság könnyű préda, majd miután velük végeztünk, menjünk vissza és a beérkező Tigrissel eljátszhatjuk ugyanezt. Ha a tankok elég messze voltak a hídtól, amikor megbénítottuk őket, akkor még ágyúval sem árthatnak nekünk, így egyedül a német bakákkal kell foglalkoznunk. Ezután nincs más dolgunk, mint várni, mert a tankokkal hamarosan elbánnak a felmentőként érkező vadászbombázók - mi pedig hátradőlhetünk, mert a küldetés ezzel be is fejeződik.

GER1 - En route

Kezdéskor másfél percünk van arra, hogy a közeli tanya kocsiszínjébe behajtva elbújjunk a szövetséges gépek elől. Amint a légiveszély elmúlt, néhány emberünkkel kell megsemmisíteni a térkép felső részén lévő páncélautót (illetve minimum kilőni a személyzetét). Ehhez először át kell kelnünk a folyón lévő hídon, amit viszont egy kisebb angol csapat őriz. Hogy feladatunk egyszerűbb legyen, egyik emberünkkel szerezzük ki a Tigrisünk géppuskáját, majd csapatunkkal menjük a térkép közepén lévő roncs páncélautóhoz (találunk benne némi muníciót). Ezután embereinkkel közelítsük meg a híd őrzőit - de ne a hídon keresztül menjünk, mert akkor a tanyát őrző katonák és az ott lévő ágyú hatótávolságába kerülünk, hanem inkább attól balra keljünk át a folyón (a nagy szikláknál, ahol az őrök is állnak). Figyeljünk rá, hogy amint nekiesünk az angoloknak, a tanya felől a hídon át megpróbálnak átjönni páran. Amint a híd őrségével végeztünk, közelítsük meg a farmot. Az egyik angolnál találunk egy M1 Carbine-t. Ez nagyon jó fegyver, mert olyan erős, mint a mesterlövész puska, de tűzgyorsasága sokkal jobb. Ezzel akár meg is próbálhatjuk kilőni a páncélkocsi géppuskájánál lévő katonát - ha őt, és a helyére beugró katonát is likvidáljuk, akkor a küldetést egész könnyen be tudjuk fejezni.

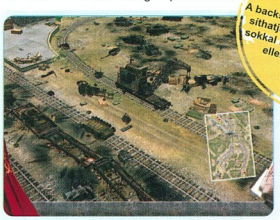
TUDTAD-E?

A TAB billentyűvel láthatóvá és azonosíthatóvá válnak a földön elszórt tárgyak, így könnyebben összeszedhetjük a számunkra fontos cuccokat.

GER2 - Reconnaissance

Parancsnokunk Tigrise lerobbant, nekünk kell megvédenünk (megszerelni nem lehet). Mindenekelőtt a hordókból töltsük fel a PZ IV-et, a gyalogosokkal (és a másik Tigris személyzetének egy részével) bújjunk el a feljebb lévő út melletti bokrokba. Hamarosan jön két dzsip, tele katonákkal. Várjuk meg, amíg a bokrokban rejtőzködő katonáink közelébe érnek (minél tovább engedjük őket, annál jobb, így nem tudnak majd visszavonulni), aztán adjunk tűzparancsot minden emberünknek. Kis szerencsével veszteségek nélkül tudjuk eliminálni a fel-

derítőket. Szedjük össze a fegyvereiket, majd a két mozgásképes tankunkkal sürgősen vonuljunk az út melletti szántásra (a térkép széléhez közel). A terület teljesen sík, így szabad kilövést biztosít tankjainknak. Ez azért előnyös, mert a hamarosan megérkező tankoszlopot elég sok gyalogos kíséri, akiket nehezen tudunk elintézni az indulóhely dimbes-dombos területén. Ráadásul így könnyebb kilőni az úton szép sorjában közeledő szövetséges páncélosokat. Ha teljesen a térkép széléhez húzódtunk, akkor a szövetségesek az úton meg fognak állni egy csomóban. Ekkor araszoljunk közelebb tankjainkkal, majd lőjünk a tömegbe HE lövedékekkel (először a gyalogosokkal teli csapatszállítót célozzuk). A hatás nem marad el - jó nagy pusztítást végzünk, még a tankok egy része is mozgásképtelenné válhat a találatok mellékhatásaként. Ezután nincs más dolgunk, mint bevégezni a pusztítást - a rohamozó gyalogosokra célozzunk elsőként, miközben a Tigrissel a Shermanokat, a PZ IV-essel pedig a többi járművet lőjük. A lényeg, hogy a bakákat ne engedjük közel tankjainkhoz - ők veszélyesebbek, mint a tankok. Amint elintéztük az összes ellenséget, a küldetésnek vége is.



TUDTAD-E?

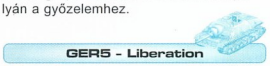
A backspace billentyűvel lelassíthatjuk a játékmenetet, így sokkal könnyebb a ránk törő ellenséggel elbánni.

GER3 - Villers-Bocage

Kellemesen könnyű küldetés, mivel Tigrisünk totális fölényben van a városban cirkáló szövetséges tankokkal szemben. Feladatunk egyszerű: semmisítsük meg az ellenséges páncélosokat. A velünk együtt érkező német PZ IV-est (miután a szövetségesek kilötték) szerezzük meg - ehhez ugyanis rengeteg lőszert találunk, így érdemes ezt használni a városkép átrendezéséhez (a házakban bujkáló Bazookásokat könnyen kiszedhetjük az ágyúval), így a Tigris lőszerét teljes egészében a tankok elleni harcra használhatjuk. A pálya nem bonyolult, az ellenség pedig passzív. Csak két esetben jön erősítés: egyszer két Sherman (a szökőkút melletti templom háta mögötti úton), amint ezekkel végeztünk, egy kisebb szövetséges osztag, amely megpróbálja elvágni a kivezető utat. Sajnos a Tigrist a végén el kell hagynunk (lerobban), így Wittmant (a főhőst) a másik tankban szállítsuk az indulási hellyel azonos evakuációs ponthoz.

GER4 - Hunter

Az előző küldetésben hátrahagyott Tigris megszerzésére indított akció nyitányaként ezen a pályán el kell tipornunk a szövetséges erőket. Ez nem túlságosan nehéz, ha lassan és megfontoltan nyomulunk felfelé. A pályán lévő szövetséges egységek mellé még pár alkalommal érkezik erősítés - ez többnyire két Sherman némi gyalogsággal körítve. Először szemből, később jobbról majd balról, végül ismét szemből és két oldalról jönnek (mindig az aktuális pozíciónkhoz viszonyítva). Az elején érdemes zsákmányolnunk egy-két tankot: ehhez először nyílegyenesen menjünk neki a védelmi vonalnak, lőjük szét az ágyúkat, majd szépen visszatolatva intézzük el a ránk kirohanó gyalogságot. Ennek hatására megjön az első harckocsi páros. Igyekezünk nem felrobbantani a Shermant, és akkor gyalogosainknak is lesz végre tankjuk. Ezután szakaszosan nyomuljunk előre - a Shermannal pusztítsuk az élőerőt, míg a Tigrissel a tankokra vadásszunk. A jobbról érkező tankok, 76mm-es ágyúval rendelkező Shermanok. Egyet ezek közül is érdemes beszervezni - egy tank két emberrel még egészen jól elboldogul. Ha már három páncélosunk van, semmi sem állíthat meg - pusztítsunk el mindenkit a pályán a győzelemhez.



GER5 - Liberation

Ahhoz képest, hogy ez a legutolsó küldetés, meglepően könnyű. El kell jutnunk a harmadik pályán hátrahagyott Tigrishez, meg kell szerelnünk, majd 10 percig ki kell tartanunk a rohamozó szövetségesekkel szemben - ők egyébként körülbelül arról jönnek, ahonnan a harmadik pályán mi is indultunk. A küldetés első fele hasonló az előző pályához: egyesével vadásszuk le az ellenséget, amint lehet, szerezzünk egy Shermant gyalogosainknak, majd így megerősödve pusztítsuk le a pályát. A gép nem nagyon reagál, szóval nagyrészt egyesével intézhetünk el mindenkit. Amint

TUDTAD-E?

A páncéltörő kézigránátok ütközéskor azonnal, míg sima társaik csak a földet érés után néhány másodperccel robbannak.

lerendeztük a helyőrséget, szereljük meg a Tigrist, majd három tankunkkal álljunk be a szökőkút és a szövetségesek támadási pontja közé (az utca szökőkúthoz közelebbi vége javasolt). A főerők középen jönnek (négy Sherman meg egy rakat gyalogos) de a balra lévő párhuzamos utcán is próbálnak áttörni (úgy két tank). Ennek megfelelően helyezzük el csapatunkat. Amint jön a támadás, adjunk ki tűzparancsot, és manuálisan segítsünk be tankjaink irányításában - mint mindig, most is a rohamozó gyalogság és a Bazookások legyenek az elsődleges célpontok. A támadás hamar kifullad (nekem 5 percig tartott), ezután csak meg kell várni, míg azt idő lejár és akkor - győztünk!

SzabFer

CHEAT TIPP

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Játékos kinézetének megváltoztatása
Amikor meg kell adni a neved, üsd be az alábbi kódok valamelyikét:

M1K3:	kommandós
HAWG:	motoros
TFAN:	gengszter
B00B:	punk csaj
JASS:	szamár
TATS:	tetovált csaj
PHAM:	hentes
MNKY:	punk fickó
BRUZ:	bokszoló
J1MM:	csontváz
FATT:	rendőr
P1MP:	kerítő
MRFU:	ázsiai
5WAT:	S.W.A.T
B00Z:	csöves
PIMP:	kerítő
B1G1:	a főnököd
ROSA:	a partnered
HARA:	ázsiai munkás
FUZZ:	Johnson
HURT_M3:	a partnered alsóneműben

RISE OF NATIONS

A játékban nyomd meg az *ENTER* billentyűt, és a chat ablakba üsd be a következő kódokat.
A csalások csak egyjátékos módban működnek:

Győzelem:	*cheat victory* [név]
Nehézségi fok:	*cheat diff* [0-5]
Nuke:	*cheat nuke*
Madár megidézése:	*cheat bird*
Játékos legyőzése:	*cheat defeat* [név]
Egység vagy épület elpusztítása:	*cheat die*
Építkezés befejezése:	*cheat finish*
Géppuska gyár megszerzése:	*cheat safe*
Erőforrások megszerzése:	*cheat resource all* + [#]
Technológiai szint megszerzése:	*cheat library* [#]
Térkép felfedése:	*cheat reveal* [0/1]

GROUND CONTROL II

Játék közben nyomd meg a [~] billentyűt, a konzolhoz. Itt írd be a következő kódok egyikét:

GODMASSIVE:	God mód
GOMASSIVE:	Minden küldetés elérhető
FPS:	FPS számláló

CODENAME: PANZERS

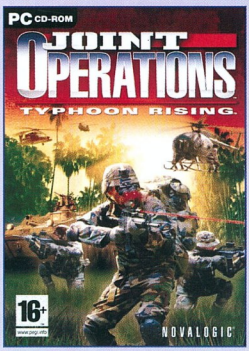
Játék közben nyomd meg az *ENTER* billentyűt, majd üsd be a következő kódok valamelyikét:

SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS - God mód
MOTORHEAD - Egy találat halálossá válik
BICYCLEREPAIRMAN - Ingyenes javítás
SPOTTHEBRAINCELL - Plusz 1000 XP az egységnek
MONEYSONG - Plusz 1000 presztízs pont az egységnek
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK - Küldetés megnyerése
MRHILTER - Támogatás kérése
THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD - ???

JOINT OPERATIONS:
TYPHOON RISING

A Novalogic új üdvöskéje, a Joint Operations most egy szép nagy lépést tett a masszívabb akciójátékok megteremtése felé. Igaz, hogy jelenleg maximálisan 150 játékos zsúfolódhat be egy szerverre, de azt se felejtsük, hogy a rendelkezésre álló terület viszonylag kicsi, így simán elérhetjük azt az akció-koncentrációt, amit eddig csak az igazán nagy Realm vs Realm összecsapásoknál láthattunk. Szerencsére nem csak ezt az egy játékopciót emelhetjük ki, hanem számos olyan jó tulajdonságot, ami ezt a játékot az eddig megszokott nagyok (BF: Vietnam, UT2004, stb.) igazi ellenfelévé teszi. Hogy ezt a nagyszerű játékélményt személyesen is átélhessük, most végighaladunk azokon a fontosabb dolgokon, melyek elengedhetetlenül szükségesek ahhoz, hogy sikeresen átmászhassunk a kezdeti buktatókon és megtegyük az első lépéseket a profibb játék irányába.

- **CD Link: Háttérkép, Fan Site Kit, Screensaver**
- **Fejlesztő: Novalogic**
- **Kiadó: Novalogic**
- **Megjelenés: 2004. június 25.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.jointops-thegame.com**



A játék történetét egy képzeletbeli jövőbe helyezték, ahol éppen az indonéziai felkelőkkel van probléma. Most ők követik el azt a sok csúnyaságot, ami a nyugati világ szerint nem szép dolog, így a helyszínre küldik hadseregük összes haderőnemének képviselőit. Nem titok, hogy ezek összehangolt támadását hívják éppen Joint Operationnek.

Miután felpakoltuk a játékot, rögtön neki is állhatunk a játék frissítési műveletének, mivel a megjelenés óta már jópár apróbb javítást eszközöltek. A továbbiakban ezen nem kell nagyon gondolkodnunk, mivel a program automatikusan felajánlja, ha van ilyen lehetőség. Nekünk csak az OK gombot kell megnyomni és végigvárni a művelet befejeződését, aminek idejét nagyon korrekten előre is jelzi a rendszer. A továbbiakban ajánlatos a Training, azaz a kiképzés opciót választani. Itt aztán valóban ki leszünk képezve mindenre, amire csak szükségünk lehet a túlélésre. Kezdhetjük az alapmozgással, majd áttérhetünk a rakétavető és a nagyobb kaliberű fegyverek gyakorlására, és végezetül jöhetnek a járművezetési gyakorlatok. Ha ezekkel már profin bánunk, akkor nem marad más hátra, mint a fő megmérettetés.

Csatlakozzunk a NovaWorldnek nevezett központi rendszerhez, melynél az International szervert kell választanunk, mivel ez az európai központ megnevezése. Itt először is egy Accountot kell létrehoznunk. Ehhez meg kell adnunk egy belépési nevet és egy jelszót, valamint a játékhoz adott CD-key-t. Ezek alapján gyorsan ki is derül, hogy egy darab CD-key egy darab Account létrehozásához elegendő. Ezt vegyük figyelembe, ha esetleg kölcsön akarjuk adni valamelyik haverunknak kipróbálásra a cuccot, mert ő csak akkor fog tudni a játékkal játszani, ha megmondjuk neki a belépéshez szükséges dolgokat is. Ha egy gépen játszanak többen, akkor nem kell aggódnunk, mivel egy Accounton belül több játékost is létrehozhatunk. Ezek szerkesztése és menedzselése könnyen kezelhető és teljesen egyértelmű. Lassan már ideje lesz játszani is, így gyorsan bökjünk az alul található Games gombra, melynek hatására megjelenik a szerverlista egy nagy halom szerverrel. Ennek kezelése sem egy ördögi feladat, mivel a felső sorban lévő feliratokra kell csak kattintanunk, hogy az adott paraméternek megfelelően állítsuk sorrendbe a szervereket. Elsősorban a Ping szerinti rendezés a célszerű, így rögtön megláthatjuk azt a 10-20 szervert, amire érdemes belépnünk. Az akadozásmentes játékhoz ugyanis kb. 70 alatti Pingre van szükségünk. Szerencsére a netkód nagyon jól meg van írva a Joint Ops-ban, így könnyedén találunk ilyen szervereket. Ezek után a jobb oldalon láthatjuk, hogy az adott szerveren hányan vannak bent, mekkora a teljes kapacitás és ami a legfontosabb, hogy milyen játéktípus fut a szerveren és ezen belül melyik pálya. Amint megvan a nekünk tetsző, csak rá kell klikkelnünk, majd a csatlakozást választva máris belépünk a szerverre. Itt általában automatikusan beoszt minket a szerver az egyik csapatba, majd beléphetünk a játékba. Kezdetkor, illetve halálozás után az újraéledés helyét mi tudjuk szabályozni azzal, hogy a jobboldalon megjelenő pontok közül kiválasztjuk a nekünk tetszőt. Segítségül a bal oldalon látható a térkép, egységeink mozgásával egyetemben. Az újraéledésre általában várni kell, a várakozási időt a jobb alsó sarokban lévő kis számláló mutatja. A képernyő ezek után már csak a legfontosabb dolgokat tartalmazza, utat engedve a tökéletes koncentrációnak. Balra alul láthatjuk az aktuális fegyverünket a rendelkezésre álló töltényekkel, míg jobbra alul a térkép egy kis szelete kapott helyet. Ezen nyomon tudjuk követni társaink mozgását, illetve megjelennek rajta azok az ellenfelek, akiket már valaki beazonosított. Ha ez a térkép részlet nem elég, az M

billentyűvel át tudunk váltani a nagyobb nézetre, vagy a teljes képernyős megjelenítésre. A leküzdendő akadályok, illetve a küldetés célpontjai a jobb oldalon találhatók színkódolva, amit a térkép is hűen követ, így egyszerűen nem lehet eltévedni. A kommunikációra a Voice chatet használhatjuk (F8), amit a menürendszere miatt teljesen egyszerű használni. Ezek az üzenetek alul középen jelennek meg, míg az elhalálozásokkal és a küldetéssel kapcsolatos üzeneteket bal felül találjuk meg.

Az általános dolgok áttekintése végén még egy nagyon fontos dolog maradt hátra. Ez pedig az a Shift billentyű (alapkiosztásban), mely nagyon sokszor fog kelleni. Ez nem más, mint az aktiváló gombocska. A segítségével szállhatunk be a járművekbe, illetve használhatjuk a fegyverkészletet a bázison. Ez utóbbira rögtön az elején szükség lesz, mivel a játékba lépéskor az alapfelszereléssel kezdünk, amit gyorsan át tudunk váltani tetszőlegesre. Erre a bázisokon lévő Armory-ban van lehetőség. Ide belépve egy menü jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk a kasztunkat (lövész, nehézfegyveres, orvos, mérnök, mesterlövész), majd az alul megjelenő legördíthető sávoknál, hogy milyen fegyverrel vágunk neki. Az egyes fegyvereket persze nem használhatja az összes kaszt, így viszonylag gyorsan a végére érünk a sornak. Ha ezek után elhalálozunk, szerencsére nem kell újra végigjátszani ezt a mókát, kivéve akkor, ha közben meggondoltuk magunkat és most már más felszereléssel szeretnénk folytatni a harcot. A választás közben a bal oldalon megnézhetjük azt is, hogy az egyes kasztokban a csapaton belül kik szerepelnek, így ha okosan játszunk, akkor az optimális elosztás is lassan kialakul.

Fegyverek használata

Ahogy annak lennie kell egy ilyen típusú játéknál, rengeteg fegyver közül válogathatunk. Ennek számtalan előnye van, azonban hátrányai is akadnak. Ugyanis minden egyes fegyver egy kicsit eltér a másiktól, elsősorban a pontosság terén észlelhető a

különbség. Így, ha hatékonyak akarunk maradni, célszerűen ugyanazt a fegyvertípus kell választanunk mindig. A fegyverek aktuális pontossága szorosan követi a manapság megszokott szabályokat. Azaz futás közben legpontatlanabb a fegyver, amit a célkeresztet alkotó kis pontok nagymértékű széthúzódása is jelez. Ha állunk, már egy fokkal jobb a helyzet. Igazi pontlövésekhez legalább térdelnünk kell, valamint át kell váltanunk célzó módba, amit a jobb egérgombbal tehetünk meg. Ekkor a célkereszt egyetlen pontocska, amivel jól le lehet követni a távoli ellenfeleket. Ha ezek után elmozdulunk, akkor a megállás után ismét automatikusan ebbe a célzó módba állunk vissza, ami nagyon időtakarékos, ha éppen mesterlövészt játszunk. Ami nagyon érdekes és nem túl szerencsés, hogy a legnagyobb géppuskákkal is ugyanakkora sebességgel futunk, mint amikor pisztoly van a kézben. Ez persze azt is jelenti, hogy nyugodtan választhatjuk a legnagyobb cuccokat is, mivel nem fogunk hátul kullogni és kimaradni a legjobb mókákból.

A fegyverek között különleges helyet foglalnak a kaszt-specifikus cuccok. Ilyen pl. a Target Designator névre hallgató bemérő szerkezet is, amivel az aknavetőknek jelölhetjük be a célpontot, melyet ezek után elárasztanak lövedékekkel. Az orvosok természetesen a kis csomagocskákat cipelik magukkal, amelyekkel a harcban elesett társainkat támaszthatják fel. Persze csak akkor, ha az illető nyugodtan vár a helyén az orvosra és nem választja az újraéledést. Ekkor a 9-es gomb nyomogatásával heves „Medic, Medic" ordibálásokat hallathatunk, amivel az orvosok figyelmét is felkelthetjük. Természetesen a mesterlövészpuska is külön tanulmányt érdemelne. A felhasználása biztosan. Ha ezt választjuk, akkor nem kell mást tennünk, mint egy jó magas helyet találni, ahonnan belátható a terep jórésze és várni. Ez sem egyszerű, mert míg a többiek valahol harcolnak, nekünk arra kell ügyelni, hogy ha valaki felbukkan pl. a bázisunkba vezető úton, akkor azt le tudjuk lőni. Ez sem kis feladat. Ha észrevesznek, máris kezdhetünk menekülni, hiszen egy pisztollyal nem sokra fogunk menni az automata fegyverek ellen. Az időnkénti mozgás egyébként sem felesleges, mivel a front sohasem statikus, így nekünk is illik követni a csapat mozgását, kivéve akkor, ha valóban csak a védelemre szorítkozik játékunk.

Járművek

A járművek rendkívül nagy fontossággal bírnak, hiszen villámgyors szállí-

UH-60A

A Novalogic nem lenne Novalogic, ha kihagyta volna a Delta Force korábbi részeinek főszereplőjét, a Sikorsky UH-60A helikoptert, amit csak Black Hawknak hívnak. A létrejöttében a vietnámi háborúnak elsőszámú szerep jutott, hiszen már '72-ben megkezdődött a helikopter tervezése azzal a nem titkolt céllal, hogy az addigi szállítási specialistát, a UH-1-et leváltsa. Érdekesség, hogy a Sikorsky cégnek sikerült megelőznie a Boeing mamutcéget és végül az ő változatukat választotta a kormány. A helikopter sokrétű követelményeknek felel meg. Egyrészt páncélozott, alkalmas 20 katona szállítására, felfegyverezhető és nem utolsó sorban nagyon könnyen szállítható, hiszen egy C-130-asba a rotor leszerelése nélkül is befér egy gép. A szállítási funkciók mellett meg is képes védenie magát, hiszen Stinger levegő-levegő rakétákkal, két darab gépágyúval és anti-tank rakétákkal is felszerelhető. Természetesen az alapkoncepció a kívánalmaknak megfelelően az évek folyamán módosult, így számos változatot találunk a parti őrséginél, a tengerészetnél, de még a kábítószer ellenes osztagnál is, melyekből összesen több mint 2000-et gyártottak le a mai napig. Ezek alapján nem csoda, ha a játékban is egy hasonlóan masszív, nagy tűzerejű szállíthelikoptert találunk, mellyel gyors transzportokat hajthatunk végre.

A célzás művészete

A célzás egy akciójátéknál talán a legfontosabb. A közelharci fegyvereknél ez jobbára a reflexek és a beidegződések harca, kombinálva a megfelelő mozgással. Azonban távolra pontosan lőni az már valóban művészet. Ebben a program nagyon realisztikus, így bevezetésre került az Elevation, azaz a kiemelés mértéke. Egyes fegyvereknél ez automatikusan kiíródik a célkereszt mellé. Az értékén a CTRL + egérgörgő kombinációval változtathatunk a megadott értékek szerint. Az értelme és használata a következő: ha nagyon messzire akarunk lőni pl. egy mesterlövészpuskával, akkor azt tapasztaljuk, hogy a távcsövünk torzít, így szépen elé fogunk lőni még akkor is, ha a célpont kis fejecskéje a középen van. Ha viszont kb. tudjuk, hogy milyen messze van az a terület, ahova lövünk, akkor az Elevation értéket kb. ide állítjuk, és ezek után már valóban oda fogunk lőni. A távolságot a távcsövünkkel nagyon pontosan be tudjuk mérni. Természetesen ha pl. 400 méterre állítjuk az Elevation értéket, de a célpont terület 430 méterre van, akkor illik egy kicsit fölécélozni. Mindenesetre mindez sok gyakorlást és tapasztalatot igényel, de más fegyvereknél, pl. a gránátvetőnél is jól hasznosítható.

tást, hatalmas tűzerőt és páncélozott védelmet biztosítanak. A fejlesztők nem véletlenül választották Indonézia tengerpartot, szárazföldet, és kis mocsarakat is tartalmazó területét. Itt mind a négy haderőnemnek (tengeri, légi, szárazföldi gépesített, gyalogos) fontos feladat jut, és az adott pályától függően változik fontossági sorrendjük. A légi eszközök csak és kizárólag helikoptereket tartalmaznak, melyekből többféle van. A nagy csapatszállítók általában géppuskákkal is felszereltek, míg a kisebb, gyorsabb gépek fegyverei a pilóta irányításában maradnak. A tengeri eszközök között kis gumicsónakoktól elkezdve egészen a parti hadihajókig mindent megtalálunk, és a szigetek között szállítás mellett hatalmas szerep jut nekik a parti erődítmények elpusztításában is. A szárazföldi járműveknél szintén nagy a változatosság és a kisebb terepjáróktól kezdve a páncélozott csapatszállítóig sokmindent megtalálunk. Kezelésük szerencsére nagyon egyszerű. Ha beugrunk egy járműbe, akkor továbbra is az eddigi irányítást használhatjuk. Persze nyugodtan előkaphatjuk a joystickot is, ha éppen ahhoz van kedvünk. Kezdetben sok segítséget nyújtanak a játék közben megjelenő tippek is, amik ilyenkor közlik az irányító gombok kiosztását is. A bal oldalon megjelenik a jármű stilizált képe is, ahol a kis x-szel jelölt helyen tartózkodunk. Helikopternél két plusz gombbal bővül az irányítás, hiszen fel és le is kell mozognunk, valamint a hőkövetős rakéták ellen szórhatunk csalikat a gépből a Space gombbal. Nagyon fontos, hogy ha mi vezetünk egy járművet, akkor mindig várjuk meg a többieket is, akikkel együtt már jelentős erőt képviselhetünk, valamint csapatunk mozgása jóval gyorsabb lesz, mint ha egyesével szerencsétlenkedne mindenki. Ha a járművön mozogni akarunk, akkor a Shift megnyomása után felállunk az eddigi fix ülőhelyünkről, és oda megyünk, ahova akarunk. Nyugodtan lövöldözhetünk kifele az ablakon is, ezzel is fokozva a tűzerőt. Ha a Shift + számbillentyű kombinációt használjuk, akkor villámgyorsan átkerülünk az egyik helyről a másik számozott helyre. Általános szabály, hogy ha van a gépen fegyver, akkor az mindig a kettes pozícióban található.

Játékmódok

A szerverek kezelésénél már volt szó az egyes játékmódokról. Jelenleg a következő módosítások érhetők el:

Advance and Secure (szerverkód: AAS): Természetesen a legelterjedtebb változat.

Mondhatnám azt is, hogy ez az alap. Ahogy a neve is mutatja, itt nem kell mást tenni, mint előrenyomulni és biztosítani a terepet. A csapatoknak egy alap és két kiterjesztett bázisa van, valamint a térképek általában szimmetrikusak is, így a másik oldalon ugyanazokat a terepviszonyokat találjuk. Az alap bázisáról indul mindenki és cél, hogy az ellenfél bázisait elfoglaljuk, majd a lehető legtovább tartva adott idő alatt a legtöbb pontot érjük el. Ez a módosítás nagyon jó példa arra, hogy még a legnagyobb pályákon is a harc néhány kulcs-

fontosságú területre korlátozódik le. Ez lehet egy híd, bázis, vagy egy tengerszakasz is, a pálya kialakításától függően. Egy ilyen pályán játszva kulcsfontosságú a kezdeti gyorsaság, előretörés, valamint a nehezebb járművek jó kihasználása. Gyalogosan nekivágni talán nem is érdemes, mivel ezek azok a pályák, ahol a mesterlövészek igazán kiélhetik magukat, hiszen előre adottak a harci zónák. Ha taktikailag nézzük a dolgot, akkor egy ütőképes egység támadása az ellenfél viszonylag üresen hagyott bázisán egyszerűen és gyorsan el tudja dönteni a mecset, mivel ekkor az újraélesztési pontok távolabbra kerülnek a csatatértől és jelentős időt nyerhetünk, míg megérkezik az erősítés. Ezért nem árt figyelni saját bázisaink állapotát sem. Erre a jobb oldalon megjelenő kis ikonok alkalmasak, melyek mutatják, hogy melyik bázisnak mi a színkódja, valamint, hogy éppen támadás alatt áll-e. Bázisok védelmére mindig maradjon hátra 2-3 ember, akik nem engedik elveszni a stratégiai pontokat a hátunk mögött. Az alap bázist szerencsére nem kell védeni, mivel az nem kerülhet ellenséges kézre.

Cooperative (COOP): Egy másik népszerű módosítás a kooperációs játék, amikor az összes játékos egy oldalon áll és a betöltő képernyőn megadott feladatokat kell elvégezniük. Ezt mindenképpen tanulmányozzuk át indulás előtt. Erre lesz időnk, mivel elég sokat tölt a játék. Ebben az esetben az ellenfeleket a szerver irányítja, így nagyon sok múlik azon is, hogy hányan vágunk neki a küldetésnek, mivel nagyon nagy túlerő ellen nem egyszerű győzni. Ezek a meccsek általában gyors lefolyásúak és pl. mesterlövészre nincs is szükség, annál inkább orvosra és jó sok nagy kaliberű fegyverre. A járművek okos használata és az együttes támadás ebben az esetben még fontosabb, mint máshol, hiszen könnyedén áttörhetünk bárhol, ha megvan a megfelelő túlerő, ami a nem túl okos AI ellen majdnem mindig győzelmet hoz. Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy egy járművön többen is tudnak utazni, mint ahány beépített fix hely van.

Gránát és rakétavetők

A játékban szerencsére számos nagyobb kaliberű fegyver is megtalálható, amivel a gyalogság képes felvenni a harcot még a legnagyobb páncélozott járművekkel szemben is. A kézigránátok mellett kisebb transzportok és a gyalogság ellen hatékony a fegyverekre szerelhető kisebb gránátvetők, melyekkel nagy távolságra is meglepő pontossággal lőhetünk. A következő lépésként kezünkbe vehetjük a nagyobb tűzerővel rendelkező darabokat, a páncéltörő rakéták kilövésére alkalmas szerkezeteket, melyek földi és légi célpontok ellen is egyaránt kiválóak. Elsősorban járművek ellen hatásosak. Ha pedig helikopterek ellen szeretnénk specializálódni, akkor a mindenképpen a Stinger típusú cuccokat használjuk, mivel ezek hőkövetési funkcióval is el vannak látva. Azonban ha ezeket a fegyvereket szeretnénk használni, kénytelenek leszünk a lövész, vagy a nehézfegyveres kasztot választani, mivel ezek a másodlagos fegyverek csak itt elérhetők.

Team King of the Hill (TKOTH): A jó öreg King of the Hill csapatokra történő módosítása. A különbség az AAS és e között az, hogy itt ugyanazt a területet kell a csapatoknak megtartaniuk. Így a harc talán még koncentráltabb, mint az összes többiben együtt. A mesterlövészek igazi paradicsoma, itt ezzel a kaszttal arathatunk. Csakúgy, mint a nehézfegyverzetű, jól páncélozott járművekkel. A terület körül portyázva szépen lehet szedni az előrenyomuló ellenfeleket.

Team Deathmatch (TDM): Nagyon sok mindent nem kell írnom erről a módról, hiszen arról van szó, hogy a két csapat tagjainak adott idő alatt a lehető legtöbb ellenfelet kell lelőnie. Itt nagyobb taktikai mozdulatokat sem kell tenni, jórészt az dönt, ki menynyire képzett és milyen jól tud lőni, mennyire ismeri a terepet. Nagyon jó megmérettésnek, ha már úgy gondoljuk, hogy jók vagyunk.

Röviden ennyi lenne az ismertető a Joint Operationhöz. Szerencsére nem mondhatjuk el, hogy ezzel végeztünk, és most már mindent tudunk a játékról. A Novalogicnak ezúttal sikerült egy valóban komplex, jól felépített és szépen kivitelezett játékot összepakolni, mely olyan rendkívüli változatosságokat nyújt, hogy igazán csak hónapok alatt lehet teljesen kiismerni. Így mindenkire még számos kaland és sok jó játék vár, ha belevág. GG, HF.

Ch00ler

CHEAT TIPP

PERIMETER

Összes szint elérése

Készits egy *Profile0* könyvtárat a *c:/Program Files/Codemasters/Perimeter/ResourceSaves* könyvtárban. Ebbe helyezz el egy *data* nevű szövegfile-t. (Notepad-dal mentsd el a file-t, de kiterjesztés nélkül, ne .txt kiterjesztéssel.) Ebbe a file-ba másold be az alábbi pár sort:

[General]
name=*ABBYCHEAT*
lastMissionNumber=*28*
difficulty=*1*

Miután elmentetted a file-t, indítsd el a játékot.

COUNTER STRIKE: CZ

Játék közben nyomd meg a ~ billentyűt, hogy megnyisd a konzolt. Üsd be: *sv_cheats 1*, majd indítsd újra a programot. Ezután üsd be a következő kódok valamelyikét:

God Mód:	*god*
Fly Mód:	*fly*
Átjárás a falakon:	*noclip*
Láthatatlanság:	*notarget*
Fegyverek:	*impulse 101*
Eszköz megszerzése:	*give*
Térkép lista:	*maps **
Bot-ok megölése:	*bot_kill*
Térkép újraindítása:	*restart*
Térkép cseréje:	*changelevel*
A menet újraindítása:	*sv_restartround 1*
Gravitáció megváltoztatása:	*sv_gravity (#)*
Idő leállítása:	*mp_freeztime (#)*

BESIEGER

Játék közben nyomd meg a ~ billentyűt a konzolhoz, majd üsd be az alábbi kódok valamelyikét:

Invulnerability 1:	God Mód (0=kikapcsolja)
Daytime #:	Idő beállítása # (1-24)
Debug 1:	Debug Mód (0=kikapcsolja)
DayTimespeed #:	Időmúlás sebessége #
CreateUnit #: (#=Name)	Egység képzése #

A *CreateUnit #* kód használatánál elég beütni az egység nevének első betűjét, így a megjelenő listából könnyen kiválaszthatjuk a kívánt egységet.

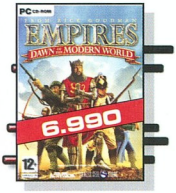
LORDS OF THE REALM III

Minden csata

A játékban nyomd meg egyszerre a [*Shift*] és [*Enter*] billentyűket a konzolhoz. Itt a következő kódok egyikét üsd be:

unlock_all england:	összes angol csata
unlock_all germany:	összes német csata
unlock_all france:	összes francia csata

GAME EXPRESSZ



AKCIÓ JÁTÉKOK

APOCALYPTICA	10 990
AQUANOX	1 990
AQUANOX 2	4 990
AKCIÓ ARMED AND DANGEROUS	7 990
ARMORED FIST 3	1 490
BAD BOYS 2	7 990
BANDITS	2 990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
BOND 007 NIGHTFIRE	12 990
BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
AKCIÓ BREED +++	5 990
AKCIÓ CALL OF DUTY GAME OF THE Y.	9 990
AKCIÓ CELEBRITY DEATMATCH	2 990
CHASER	4 990
CHICKEN SHOOT 2	1 990
CHROME	6 990
COLD WAR	3 990
CONFLICT DESERT STORM II.	3 990
CROC 1 CLASSIC	3 990
DEAD MAN'S HAND	7 990
DELTA FORCE 1	1 490
DELTA FORCE 2	1 990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
AKCIÓ DEUS EX: INVISIBLE WAR	6 990
DEVASTATION	2 990
DEVIL INSIDE	990
DF - BLACK HAWK D.:TEAM SABRE	6 990
DINO CRISIS 2	4 990
DISNEY: TRON 2.0	6 990
DRAGON'S LAIR 3D	2 490
DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	2 990
EDGE OF CHAOS	2 990
ENTER THE MATRIX +++	9 990
FAR CRY	7 990
AKCIÓ FINDING NEMO ACTION GAME	2 990
FREEDOM FIGHTERS +++	11 990
FREEDOM FORCE +++	5 990
FRONTLINE ATTACK	9 990
GORKY ZERO	6 990
GRAND THEFT AUTO 3 +++	4 990
GREAT ESCAPE	4 990
AKCIÓ GTA VICE CITY +++	7 990
GUN METAL	6 990
HARRY POTTER +++	12 990
HARRY POTTER 2	12 990
HARRY POTTER AND THE P. +++	11 990
AKCIÓ HIDDEN & DANGEROUS 2	6 990
HITMAN: CONTRACTS + NYJ.	9 990
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	590
IRON STORM	3 990
JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10 990
K. HAWK	1 990
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	9 990
LOTR:THE RETURN OF THE KING	12 990
MAFIA +++	4 990
MANHUNT	10 990
AKCIÓ MAX PAYNE 2. +++	7 990
MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	2 990
METAL GEAR SOLID 2 +++	11 990
MIDTOWN MADNESS 2	2 490
MISSILE COMMAND	990
MOHA: ALLIED ASSAULT +++	3 990
MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11 990
MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
MORTYR	2 990
NECRONOMICON	3 990
OUTER RIM	1 990
PAINKILLER	7 990
PAINTBALL HEROES	1 990
PINK PANTHER	1 990
RAVEN SHIELD / GOLD	6 990
RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	4 990
RAYMAN 3.	2 490
RAYMAN 3. COLLECTOR	4 990
RAYMAN GOLD	2 490
RED FACTION II +++	6 990
ROBOCOP	4 990
SECRET WEAPONS OVER NORM.	6 990
SHREK 2.	14 990
SNOW BALLZ	1 990
SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3 990
SONIC ADVENTURE DX	9 990
SPACE RANGERS	6 990
SPLINTER CELL COLLECTOR +++	6 990
STAR WARS: JEDI KNIGHT.../CL +++	3 990
STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3 990
STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3 990
STATE OF EMERGENCY	10 990
STUART LITTLE BIG CITY	2 990
TACAYON:THE FRINGE	1 490
TEENAGE MUTANT TURTLES	7 990
TERMINATOR 3	3 990
TOM AND JERRY	2 490
TOMB RAIDER: ANGEL OF D. +++	7 990
TRUE CRIME: STREETS OF LA	9 990
UNREAL TOURNAMENT 2003	3 990
VIETCONG +++	3 990
WARHAMMER 40000	3 990
WILL ROCK	2 490

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

GANGLAND	9 990
S.W.I.N.E.	2 990
AGAINST ROME	7 990
AGE OF EMPIRES GOLD	2 490
AKCIÓ AGE OF WONDERS SHADOW M.	4 990
AIRLINE TYCOON EVOLUTION	1 990
AIRPORT TYCOON 2.	4 990
ALCATRAZ: PRISON ESCAPE	3 990
ALIEN ANARCHY	790
AMERICAN CONQUEST	4 990
AMERICAN CONQUEST: FIGHT...	7 990
ANNO 1503	12 990
ANNO 1503: TREASURES...	7 490
ANNO 1602 CLASSIC	3 990
ANNO DOMINI	2 990
ANTANT	9 990
BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	6 990
C&C GENERALS +++	12 990
C&C GENERALS DELUXE	11 990
C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7 490
C&C RED ALERT 2 CLASSIC	3 990
C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2 990
AKCIÓ C&C RENEGADE CLASSIC +++	3 990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
CAPITALISM 2.	2 990
CASINO TYCOON	1 990
CIVIL WAR - GREAT BATTLES	3 990
CIVILIZATION III	3 990
CIVILIZATION III GOLD PACK	5 990
AKCIÓ CIVILIZATION III: CONQUESTS	3 990
COSSACKS	1 990
COSSACKS: ANTHOLOGY	9 990
CRAZY FACTORY	1 990
CULTURES 2	2 990
DEEP SEA TYCOON.	4 990
DESPERADOS	2 990
DINO ISLAND	3 990
EMPEROR BATTLE FOR DUNE. +++	3 990
EMPIRES:DAWN OF THE M. W.	6 990
ETHERLORDS	1 990
EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	3 990
FIRE CHIEF	6 990
GLOBAL OPERATIONS	12 990
GOLEM	990
HAEGEMONIA	3 990
HAEGEMONIA COLL	6 990
HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK	3 990
HEAVEN & HELL	4 990
HEROES IV. GATHERING STORM	5 990
HEROES IV. WINDS OF WAR	5 990
HIDDEN STROKE	6 990
HOTEL GIANT	3 990
IMPERIALISM 2.	2 490
INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	3 990
INDUSTRY GIANT 2.	1 990
KNIGHTS & MERCHANTS 2	6 990
KOREA.	4 990
LORDS OF EVERQUEST	3 990
MAGIC THE GATHERING BGR.	9 990
MASTER OF ORION 3	2 990
MONOPOLY TYCOON	3 990
MOON TYCOON	2 990
NO MAN'S LAND	4 990
PANDORA'S BOX	2 490
PANZER GENERAL 3.	2 490
PANZERS	9 990
PARADISE CRACKED	9 990
PERIMETER	9 990
PLATOON +++	2 990
AKCIÓ POKOLI SZOMSZÉDOK +++	3 990
PORT ROYALE	2 990
RAILROAD PIONEER	7 990
RAILROAD TYCOON 3	9 990
REBELS	6 990
RESTAURANT EMPIRE	7 990
ROLLERCOASTER TYCOON	3 990
ROLLERCOASTER TYCOON 2	3 990
ROLLERCOASTER TYCOON 2 TT	6 990
SEARCH & RESCUE 2	1 990
SEARCH & RESCUE 3	2 990
SETTLERS 3. GOLD	2 490
SHOGUN CLASSIC	3 990
SHOGUN: MONGOL INVASION	3 990
SIEGE OF AVALON	2 990
SILENT STORM	7 990
SIM CITY 3000 CLASSIC	3 990
SIM CITY 3000 WE CLASSIC	3 990
SIM CITY 4 +++	12 990
SIM CITY 4 DELUXE +++	11 990
SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7 490
SOLDIERS OF ANARCHY	3 990
SPACE COLONY	3 990
SPELLFORCE	7 990
STAR WARS: FORCE COMMAND	3 990
STEAMLAND	2 990
STRONGHOLD: CRUSADER	6 990
SUDDEN STRIKE 2	2 990
SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	5 990
SUDDEN STRIKE II GOLD	3 990
THE NATIONS	1 990
THE PARTNERS	1 990
THE SIMS ABRAKADABRA	7 490
THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
THE SIMS HOT DATE	4 990
THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
THE SIMS SUPERSTAR	7 490
THE SIMS UNLEASHED	7 490
THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
TORTUGA	6 990
TRAFFIC GIANT GOLD	1 990
TROPICO 2	4 990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

Disney Interactive Akció

DISNEY: ALADDIN	1,290
DISNEY: ATLANTIS	1,990
DISNEY: BEAUTY AND THE BEAST	2,990
DISNEY: BUG'S LIFE	990
DISNEY: BUZZ LIGHTYEAR OF...	1,990
DISNEY: CINDERELLA C.+AJÁNDÉK	5,990
DISNEY: DALMATIANS COLLECTION	6,990
DISNEY: DINOSAUOR ACTION G.	1,990
DISNEY: DMA CARTOON MAKER /CL	2,990
DISNEY: DMA DELUX 4. /CL	2,990
DISNEY: DONALD QUACK...	1,990
DISNEY: EMPERORS NEW GROOVE	1,990
DISNEY: GOOFY	1,990
DISNEY: JUNGLE BOOK	1,290
DISNEY: KINCSES BOLYGÓ	4,990
DISNEY: LILO AND STITCH /CL	2,990
DISNEY: LION KING OPERATION	4,990
DISNEY: MAGIC ARTIST 2.	990
DISNEY: MAGICAL RACING	2,990
DISNEY: MALACKA, A H?S	2,990
DISNEY: MONSTERS INC.	1,990
DISNEY: PETER PAN /CL.	2,990
DISNEY: PRINCESS	1,290
DISNEY: TARZAN ACTION GAME	990
DISNEY: TIGGER'S HONEY /CL	2,990
DISNEY: TOY STORY 2.	990
DISNEY: ULTIMADE RIDE/COASTER	2,990
DISNEY: VILLAINS REVENGE	1,290
DISNEY: MACKÓTESTVÉR	6,990

Több mint 400 játék!

UFO: AFTERMATH	4 990
UFO: AFTERMATH SE	8 990
VEGAS: MAKE IT BIG	3 990
VIETNAM MED+EVAC	6 990
VIKINGS	990
WAR & PEACE	2 990
WILD LIFE PARK	7 990
WORLD WAR III +++	1 990
WORMS 3D	11 990
WW2 FRONTLINE COMMAND	6 990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

ANOTHER WAR	1 990
ARCHANGEL	1 990
ATLANTIS II	1 990
BALDUR'S GATE 2	3 990
BALDUR'S GATE 2 THRONE BHAAL	5 990
BATTLE REALMS / WINTER OF W.	1 990
BREATH OF FIRE	7 490
BROKEN SWORD:THE SLEEPING...	6 990
CYPHER	8 990
CSI: CRIME SCENE INV	2 490
ENCLAVE	7 990
FULL THROTTLE	2 490
GLADIATORS OF ROME	3 990
GRIM FANDANGO	2 490
HUNDRED SWORDS	990
ICEWIND DALE & HEARTH OF W. +++	3 990
ICEWIND DALE 2	5 990
JACK ORLANDO	1 990
KNIGHTSHIFT	7 990
LIONHEART	5 990
MIGHT AND MAGIC IX +++	5 990
MORROWIND +++	2 990
MORROWIND TRIBUNAL	3 990
MYSTERY OF DRUIDS	3 990
NEVERWINTER NIGHTS +++	3 990
NEVERWINTER NIGHTS GOLD P.	5 990
AKCIÓ NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	3 990
AKCIÓ NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS	3 990
OPERATION FLASHPOINT GOTY	5 990
RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE	6 990
SACRED	6 990
SCHIZM II	7 990
SHADOW OF MEMORIES	9 990
SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	12 990
SHERLOCK HOLMES	2 990
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9 990
SILENT HILL 3 +++	11 990
SPELLS OF GOLD	6 990
SYBERIA +++	2 990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990
THE DIG	2 490
TIME MACHINE /2CD	1 990
URU: AGES BEYOND MYST	4 990
WEIRD WAR	6 990
WIZARDRY 8	2 990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	1 990
BOWLING U.S.A	790
COLIN MCRAE RALLY 04 + NYJ +++	10 990
COMANCHE 4	3 990
COMANCHE GOLD	1 490
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	2 490
DESTROYER COMMAND	2 490
DRIVER BEST OF	2 990
ENIGMA: RISING TIDE	6 990
EURO 2004	11 990
F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3 990
F1 CAREER CHALLENGE '99-2002'	3 990
F-16	1 990
F-22 LIGHTNING 3	1 990
FIFA 2002 CLASSIC	3 990
AKCIÓ FIFA 2004 + TOTAL CLUB M. 2004	14 990
FIFA FOOTBALL 2003	12 990
FIFA FOOTBALL 2004	11 990
FLIGHT SIMULATOR 98	2 490
FORD RACING 2	10 990
GOTHIC 2	7 990
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7 990
HARD TRUCK	2 990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	11 990
HELI HEROES	1 990
HELL-COPTER	990
HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	7 990
INDY CAR SERIES	1 990
INSANE	2 990
ISS 3	9 990
KNIGHT RIDER	2 990
AKCIÓ LEGO DROME RACERS	2 990
AKCIÓ LEGO FOOTBALL MANIA	2 990
AKCIÓ LEGO ISLAND EXTREME	2 990
LINKS CLASSIC	2 490
MADDEN NFL 2004	11 990
MIDNIGHT CLUB 2	4 990
MIG 29	1 990
MOTOCROSS MADNESS 2.	2 490
AKCIÓ MOTORACER 3	2 990
NBA 2003 + NEED FOR SPEED HP2	9 990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2004	11 990
NEED FOR SPEED HP 2 +++	12 990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	11 990
NEW YORK RACE	1 990
NEXT GENERATION TENNIS	2 990
NHL 2002 CLASSIC	3 990
NHL 2003	12 990
NHL 2004	11 990
NICKTOONS RACING	2 990
OUTDOOR SPORTS	790
PANTY RAIDER	1 990
PANZER ELITE GOLD	3 990
PET RACER	3 990
PET SOCCER	3 990
PRO BEACH SOCCER	3 990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11 990
RALLY TROPHY	1 990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	2 490
RC CARS	4 990
SCREAMER 4X4	990
SOCCER MANAGER	3 990
STAR WARS: EP. I. RACER	3 990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
STARLANCER	2 490
SUBCOMMAND	3 990
SUPERBIKE 2001 CLASSIC	3 990
THE ITALIAN JOB	3 990
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3 990
TIGER WOODS 2004	11 990
TOCA 2 TOURING CARS	2 490
TOCA RACE DRIVER 2 + NYJ.	9 990
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3 990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	10 990
TRAINZ	1 990
UNREAL TOURNAMENT 2004	10 990

VEGYES JÁTÉKOK

ATARI 80 CLASSIC GAMES	3,990
CHESSMASTER 9000	2,490
CREATOR HARRY POTTER	3,990
CREATOR HARRY POTTER 2	7,990
DÖME ÉS A REJTELMES SZIGET	3 990
DÖME ÉS A VARÁZSKÖVEK	3 990
HUGO - HAJSZA A FEKETE...	4 990
HUGO A SZAVANNA HŐSEI	3 990
KARATE 3D	790
PINBALL	2,990
SMILEY FACTORY	990
YU-GI-OH:POC MILLENEUM	11,990
YU-GI-OH:POC STANDARD	9,990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

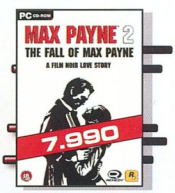
Minden megrendeléskor ajándék A2-es posztert küldünk!

Hamarosan megérkezik jegyezd elő már most!

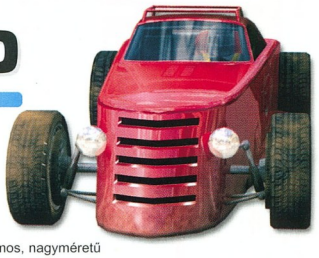
A fenti szoftverek megrendelhetők az alábbi módon:
Levélben: 1325 Budapest Pf.: 315 - Telefonon: 06-1-379-7989

Budapestre és vidékre 4000 alatt 690, míg e fölött 990 postázási költséget számítunk fel csomagonként. A csomagküldés szabályzata, a vállalási feltételek, a pontgyűjtő akció aktuális ajándékai és a részletes naponta frissített árlista megtekinthető a www.gameexpressz.hu címen!

A gameexpressz csomagküldő szolgálatot a Game Press Kft. üzemelteti.

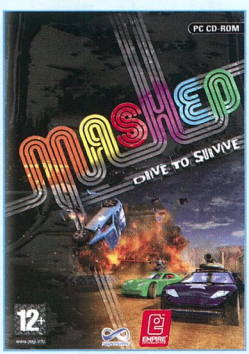


MASHED



Vegyük alapul a Carmageddont, keverjük hozzá a Micro Machines, az Antz Extreme Racing vagy a Drome Racers könnyed hangulatát és végül tegyük minderre rá a Grand Theft Auto autós üldözési jeleneteinek felülnézetes látványvilágát. Ha összeállt e meglehetősen fura kép, körülbelül a Supersonic Softvare által fejlesztett, és az Empire Interactive közreműködésével 2004. június 18-án (PC-re, Playstation 2-re és Xboxra egyaránt) kiadott Mashed nevű autóversenyes játék előképe kell, hogy a szemünk előtt legyen.

- **CD Link: Háttérkép**
- **Fejlesztő: Supersonic Software**
- **Kiadó: Empire Interactive**
- **Megjelenés: 2004. június 18.**
- **Kategória: Verseny**
- **Honlap: www.getmashed.net**



A Mashed talán legjellemzőbb tulajdonsága, hogy nagy bizonyossággal egyetlen felhasználó sem lesz irányában közömbös; az alkalmazást szerintünk csak nagyon utálni, vagy nagyon szeretni lehet, középút nincs. E sommás értékelés után most következzék, az arcade autóversenyes programban rejlő lehetőségek részletes bemutatása, azzal a felvállalt céllal, hogy a leírtakkal egy kicsit megkönnyítsük a játékot kipróbálók dolgát.

1. Angel Peak	
Napszak:	délután
Időjárás:	napsütéses
Úttípus:	murva
Autó:	utcai sportkocsi
Standard köridő:	0:12:16
Nehézségi szint:	2.

A Mashed első pályája minden kétséget kizáróan egyben a legkönnyebb is, amolyan bevezető versenyhelyszín. A verseny egy sziklás környezetben épített gyárudvaron zajlik, teljesen sík terepen. A látási viszonyok kiválóak. A murvás pálya körvonala majdnem tökéletesen ovális, ráadásul egy kis szakasz kivételével a teljes pályahosszban kőkorlát véd bennünket a kisodródástól. A startot követően szinte azonnal jobb oldalon van a korlátban egy beugró, ezen a ponton könnyű fennakadni, mert a bemélyedésbe teszi a program az egyik „power-up"-ot (továbbiakban akciókockát). Az első kanyar a pályán mindjárt egy 180 fokos fordító; nagy íve, és bőséges szélessége miatt, teljes gázzal is be tudjuk venni. A fordulást követően, az egyenes közepén van egy enyhe S ív a pályában, ennek bal oldala a már említett kőkorlát nélküli szakasz. A szakadékkal szegélyezett pályarészt elhagyva következik a második 180 fokos fordító, majd a célegyenes.

Tipp: Az egész pályán nyugodtan menjünk padlógázzal. A 180 fokos fordulókban használjuk ki, hogy autónk a murvás pályán szépen csúszhatható. A piros-fehér fakorláttal védett pályarésznél maradjunk a pályaív közepén, vagy belső felén.

TUDTAD-E?
A játékhoz a készítők nem javasolják a billentyűzetet, szerintük a Mashedhez joy vagy gamepad szükségeltetik.

2. Kharga Temple	
Napszak:	délelőtt
Időjárás:	napsütéses
Úttípus:	homok
Autó:	buggy
Standard köridő:	0:18:10
Nehézségi szint:	4.

A játék második pályája már lényegesen nehezebb az elsőnél, így a maximális ötből, négyes nehézségi szintet érdemel. A verseny a fáraók földjén, egy félig már lerombolt sziklatemplom mellett kerül megrendezésre, sík, homokos sivatagi terepen. A szikrázó napsütésben jól belátható minden pályarészlet. A homokos pálya leginkább egy banán körvonalára emlékezetet. Ezen a versenyen már körülbelül 30 %-ban nem védi korlát a pályát, ráadásul a védelem nélküli pályaszakaszokat szinte kivétel nélkül szakadékok határolják. A rajt után a pályát bal oldalról erősen megrongálódott oszlopsor szegélyezi, mely a több körös versenyeken véletlenszerűen az úttestre esik számos, nagyméretű kőhenger formájában. Az oszlopsort követően a pálya egy balos, 180 fokos fordítóban folytatódik. Itt mehetünk padlógázzal, mert mindkét oldalon van korlát. A kanyart követő egyenesben balról sziklák, jobbról a már említett szakadékok határolják utunkat, ráadásul a szakadék felőli útszegély erősen szabdalt. Az egyenes részt újabb fordulósor követi, először egy gyors jobbos, 90 fokos, majd a jobb oldali épületeket elhagyva egy balos, 180 fokos, mely utóbbi a legnehezebb szakasza a pályának. Ebben a kanyarban a külső ívet végig szakadék öleli körbe, ráadásul a legkritikusabb ponton négy-öt olajoshordót is elhelyeztek a pályatervezők. A belső ív nem védett - itt egy néhány autónyi mély üreg a természetes határ. A fordító utáni kigyorsító rész már a verseny célegyenese.

Tipp: Az oszlopoknál használjuk a pálya jobb oldalát, így lesz esélyünk kibújázni a leeső oszlopdarabokat. Vigyázzunk a 180 fokos fordulókban, különösen a

másodiknál, mert könnyen leeshetünk a szakadékba, vagy a belső ív sziklamélyedésébe. Ezen a pályán is szépen csúsztatható a kocsink, bár a buggy-k nem éppen a legstabilabb járgányok a kanyarokban.

3. Neustein	
Napszak:	délután
Időjárás:	borongós hóesés
Úttípus:	jég 10%, havas aszfalt 90%
Autó:	túraautó
Standard köridő:	0:29:13
Nehézségi szint:	4.

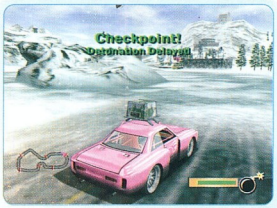
A harmadik pálya újra egy négyes nehézségű, téli versenyhelyszín. A környezet egy középkori vár környéke, havas hegyi országúttal. Ez a Mashed első pályája, ahol már komoly szintkülönbségek is vannak a pályán belül. A borongós idő, és a hóesés megnehezíti a versenyt. Ezen a viadalon már körülbelül 70 %-ban nem védi korlát a pályát, a korlátmentes szakaszok itt is szakadékok többnyire. A verseny indítása után szinte azonnal egy kis

korlát nélküli hídon kell áthaladnunk, melyet egy balos, 90 fokos forduló követ. Ezután egy rövid egyenes szakasz jön, ami felvezet a kastélyhoz, ahol egy éles, dupla, 90 fokos S kanyar van. A fordítókban szerencsére van kisodrás gátló korlát, de az azt követő lejtős egyenesben, majd az azt záró balos, 90 fokos kanyarban már nincs. A következő rész egy 180 fokos széles fordító, mely egy jeges tóra vezet. Itt nagyon nehéz kordában tartani a kocsit, mert szinte padlógázzal érkezünk a jégre. A tavat követő rövid szakasz egyenes, enyhén emelkedik az épületek között, majd a pálya egy éles, 90 fokos jobbos kanyar után igazán meredeken kezd emelkedni. Ezt a szakaszt két helyen is keresztezi a hegyi felvonó, melynek kabinjai rendre belógnak a pályára. A második felvonókabin kikerülése után már látható, a rövid egyenes végén a cél.

Tipp: A havas út csúszását kalkuláljuk be a kanyarokban, különösen a befagyott tavon lesz látványos a dolog. A felvonók közül az elsőt inkább balról, a másodikat inkább jobbról próbáljuk meg kikerülni, így veszítjük a legkevesebb időt.

4. Timgidski	
Napszak:	éjjel
Időjárás:	esős
Úttípus:	aszfalt
Autó:	utcai sportautó
Standard köridő:	0:32:90
Nehézségi szint:	5.

A játék negyedik pályája méltán az egyik legnehezebb, ötös maximális nehézségi szintű. A helyszín egy északi-tengeri olajkitermelő telep. A pálya vonala leginkább egy olyan téglalapra emlékezetet, melynek minden sarkába egy-egy apró hurkot is rajzoltak. Az éjszakai verseny alatt egész végig esik az eső, az aszfaltos pálya mindenhol vizes és csúszós. Ezen a pályán szinte sehol nincs már korlát, a szakaszok döntő hányadát a külső íveken az óceán határolja. A pálya első része egy széles, hosszú, gyors, egyenes, aszfaltos rész, mely egy jobbos, 90 fokos, majd egy balos, 90 fokos kanyarral folytatódik. Az S kanyar után egy enyhe ívű ráforduással egy hosszú, széles hídban zárul. A híd ezúttal korlátokkal ellátott. A következő szakaszelem egy 90 fokos, balos forduló, mely egy ugratóban folytatódik először lefelé majd felfelé. Az ugrató után következő gyors balos kanyar a pálya legkönnyebben elhibázható része; itt nagy



sebességgel történő beérkezés esetén esélyünk sem lesz megállítani az óceánba zuhanást. A forduló után következő enyhe S kanyar végén már látszódik a széles célegyenes.

Tipp: Szinte minden kanyar előtt fékezzünk erőset, próbáljunk meg mindig a belső ívekben autózni, különösen vigyázzunk az ugrató utáni szakasznál!

5. Venture Blvd	
Napszak:	délelőtt
Időjárás:	napsütéses
Úttípus:	aszfalt
Autó:	túraautó
Standard köridő:	0:49:66
Nehézségi szint:	3.

A Mashed talán legötletesebb pályája az ötödik, autópályás versenyhelyszín. Már egy kis képzelőerővel is könnyedén lehet asszociálni a Mátrix autópálya-jelenetére. Ezúttal, a játékban először (kizárólag kamionokból álló) forgalom is lesz a verseny alatt. A pályavezetés lényegében két hosszú egyenesből (autópálya), és egy arra felvezető, majd egy hurokban visszatérő szervizútból áll. A két autópálya szakasz lényege, hogy a sűrű kamion forgalom alatt minél gyorsabban előrejusson az ötsávos úton (négy forgalmi sáv + leállósáv). Többszöri próbálkozás után sajnos kiderül, hogy a forgalom kökemény renderelt animáció, így sajnos tulajdonképpen a véletlennek nem sok szerepe lesz a leggyorsabb kör eléréséhez.

Tipp: Először csak kóstolgassuk a forgalmat, néhány verseny alatt biztosan rájövünk a forgalom mintázatára. Az első ráforduláshoz a szélső, jobb oldali sávban érdemes maradni a pótkocsi nélkül közeledő kamion elé bevágva, majd a három utolért kamion közül a jobb oldali elé kell bevágni balról. Azután egy kis szakaszon a szerviz utat kell használni, majd újra vissza a szélső sávba és már lehet is besorolni jobbra, a levezető útra. Visszafelé szinte végig érdemes a szélső, jobb oldali sávok egyikében autózni, akár több alkalommal is igénybe véve a leálló sávot.

TUDTAD-E?

A játékban nincs bekapcsolva alapból az automatikus mentés, így, aki kupa-sorozatot játszik, és nem lép be a játék opciójába az automatikus mentés bekapcsolásához a program kikapcsolása előtt, az elért eredményét sajnos véglegesen elveszíti kilépéskor.

6. Keister Bay	
Napszak:	délután
Időjárás:	borongós
Úttípus:	murva 20%, aszfalt 80%
Autó:	utcai sportkocsi
Standard köridő:	0:33:95
Nehézségi szint:	3.

A játék egyik legrövidebb pályája a Keister Bay, egy zöld szigeten került kialakításra. A hármas nehézségi fokozatú versenyhelyszínen egy átlagos kör alig több mint fél perc alatt megtehető, de tapasztalataink szerint még talán annyinak sem fog tűnni mozgalmassága miatt. A rövid, aszfaltos egyenes után egy jobbos, 90 fokos fordulóval kezdődő murvás szakasz következik, melynek érdekessége, hogy a kanyarban mindkét oldalon vízpart a természetes határ. A külső pályaíven ugyan a vizet korlát szegélyezi, ez azonban csak megtévesztés; a fakerítés azonnal megadja magát, ha hozzácsapódunk. A belső íven balra a kanyar közepén egy rámpa található, melyet nem igazán érdemes favorizálni, szerepe csak akkor lehet jelentős, ha a kanyarban a társak éppen összeakaszkodva elzárják az utat. A murvás szakaszt egy aszfaltos emelkedő követ, aminek a tetején egy 90 fokos, balos kanyar van. A forduló közepén piros-fehérre színezett úttorlasz akár megtévesztő is lehet, azonban ezúttal ez a helyes út, a torlaszt szétrombolva kell tovább száguldanunk. A következő pályaelem egy kis korlátok nélküli híd, mely éppen akkor sérül meg bal oldalt, amikor már majdnem elértük. A hidat követő lejtő végén érdemes nagyot fékezni, mert egy 180 fokos, balos kanyar következik utána. A fordító után immár másodszor is találkozunk úttorlasszal, ezen is törjünk át, majd a rövid alagúton haladjunk át. Fékezéssel vegyük be a cél előtti utolsó balos, 90 fokos kanyart.

Tipp: Az első murvás vízzel határolt és az utolsó, alagút utáni kanyaroknál vigyázzunk

a kisodródásra. A hídon használjuk annak jobb oldali, sértetlen részét.

7. Polar Wharf	
Napszak:	délelőtt
Időjárás:	derült, havazik
Úttípus:	jég
Autó:	utcai autó (VW Golf)
Standard köridő:	0:32:36
Nehézségi szint:	2.

A Mashed legegyszerűbb versenye a hetedik, fagyos tengerparti kikötőben megrendezett. A pálya karakterisztikája rendkívül egyszerű; két hosszú kétsávnyi széles egyenes, 180 fokos, szűk fordulóval mindkét végén. Mindez tükörjég borításban; az egyeneseken korlát nincs, ha hibázunk, rögtön beesünk a tengerbe. A fordulók még síkosabbak, mint az egyenes. Itt ki tudunk csúszni jeges fürdő nélkül, de annyi időt vesztünk, hogy utána nem is érdemes folytatni a küzdelmet.

Tipp: A kanyarok előtt vegyük le a gázt nullára, és csak lendületből forduljunk, szinte araszolva. A második egyenes pályát jobbról szegélyezi egy konténerekkel elválasztott stég; ha nagy a tülekedés a pályán erre kerülve tudunk egy kis előnyhöz jutni.

8. Tierra Piedra	
Napszak:	délután
Időjárás:	napos
Úttípus:	murva
Autó:	utcai sportkocsi (Dodge Viper)
Standard köridő:	0:22:33
Nehézségi szint:	5.

Az egyik legrövidebb és mégis nehéz versenyhelyszíne a játéknak az ötös nehézségi szintű Tierra Piedra. A sziklás gyártelepen egy építkezés között kanyarog a murvás, durva kavicsos versenypálya, valahol a Sziklás hegységben. A hosszú egyenes sprint után következő balos, 90 fokos kanyar egy meredeken emelkedő egyenesbe torkollik, melyet kétoldalt szerencsére téglafal övez. Az emelkedő végén újabb balos, 90 fokos forduló jön, ezúttal korlát nélkül. Ezen a ponton szépen le lehet csúszni a szakadékba; elég egy kis koccanás, és máris vége a versenynek. A kanyar bevételével máris egy hatalmas gyárépület tetején találjuk magunkat. A tetőn egy középső kiszélesedésnél elzárt területet láthatunk; itt nem érdemes megkísérteni a szerencsét, a pozdorjává zúzható kordon mögött mély liftakna rejtőzik. Elhagyva az aknát, egy hatalmas darut kell megkerülnünk, itt válasszuk a bal oldalt, mert a jobb oldalon a darukötél, egy nagy teherrel a végén szépen belóg a pályára. A darut elhagyva, ha még nem tettük volna, nyomjunk padlógázt, mert az épület itt véget ér; a szomszédos helikopter terminálra csak egy szép ugratással tudunk átjutni. Ha átrepültünk a leszállópályára, egy éles, jobbos, 90 fokos kanyar következik, melyet egy hosszú, gyors, lejtős egyenes követ. A lejtő végén egy 180 fokos fordulóval jobb irányba elkanyarodva máris a célszalag előtt találjuk magunkat.

TUDTAD-E?

A futamok alatt az eredményjelző mellett megjelenő korona ikon azt jelenti, hogy a versenyző már csak egy győzelemre van a kupa megszerzésétől.

Tipp: A téglafal utáni kanyart próbáljuk belső ívből bevenni. A daru utáni ugratást követően fékezzünk, és forduljunk jobbra már a levegőben. Az egyetlen 180 fokos kanyart kezdjük a belső ívből, futassuk fel a kőfalra nyugodtan a kocsit, így a lehető legnagyobb lendülettel tudunk kijönni a fordulóból.

9. Koko Bay	
Napszak:	éjjel
Időjárás:	esős
Úttípus:	aszfalt
Autó:	buggy
Standard köridő:	0:22:68
Nehézségi szint:	4.

A Koko Bay a Mashed második éjjeli versenyhelyszíne, Timgidskihez hasonlóan itt is esik az eső; az aszfalt utak ezúttal is vizesek és csúszósak. A tengerparti verseny azért kapott négyes minősítést a nehézséget illetően, mert szinte nem is tartalmaz egyenes szakaszt, a kősziklák kerülgetése a tengerparti homokban pedig kifejezetten nehézzé teszi ezt a versenyt.
A start utáni jobbos, 90 fokos kanyart egy hasonlóan éles S forduló kombináció követ, melyből már a tengerpartra visz a pálya bennünket. A meredek sziklapartról a homokos partra kanyarodó út élesen fordul jobbra 90 fokban a világítótorony megpillantásakor. A homokos parton három nagyméretű sziklát is ki kell kerülni a továbbjutás érdekében, mely után egy jobbos, 90 fokos éles forduló már a pálya végéhez vezet.

Tipp: A házak közötti fordulókat próbáljuk meg belülről kezdeni. A világítótoronynál vi-

gyázzunk, a pálya itt élesen jobbra folytatódik a homokban, hagyjuk a megtévesztő, toronyhoz vezető egyenes aszfalt utat. A homokos parton a sziklákat ne a tenger felől kerüljük, mert az időigényesebb, próbáljunk meg szorosan a sziklafal alatt autózni.

10. Silver Creek	
Napszak:	délelőtt
Időjárás:	napos
Úttípus:	murva
Autó:	platós túrakocsi
Standard köridő:	0:29:83
Nehézségi szint:	4.

A játék utolsó hivatalos versenye egy viszonylag nehéz, kanyargós murvás dombok közötti helyszínen zajlik.
A rajtot követően először egy gáton kell áthajtanunk. Itt válasszuk a belső ívet, mert a külsőről könnyen a szemközti domboldalnak ütközhetünk. A gátat elhagyva több, kisebb forduló után egy vashídon kell átrobognunk, itt vigyázzunk a hídkorlátra a felhajtáskor, mert könnyű rajta fennakadni. A híd után több kisebb kanyar következik, miközben fel-

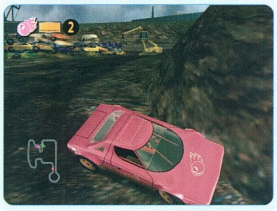
kapaszkodnunk egy nagyobb dombra, ahonnan széles földúton roboghatunk alá egy kisebb völgybe. A völgyben majd 180 fokot leírva teljes gázzal száguldhatunk az újabb dombra fel, aminek tetején egy éles, 90 fokos jobb kanyar után beérkezünk a célba.

Tipp: A gát és a híd előtt kell különösen észen lenni, itt nem árt egy kis fékezés. A völgyben használjuk ki, hogy a murván szépen csúsztatható az autónk.

11. Redpool Tip (1. bonusz pálya)

Napszak:	reggel
Időjárás:	borús
Úttípus:	aszfalt 80%; murva 20%
Autó:	utcai sportkocsi
Standard köridő:	0:50:59
Nehézségi szint:	3.

A Mashed első bonusz pályája egy szeméttelep körül lett kiépítve. Az aszfaltos kupa nem különösebben nehéz; a fordulók ugyan technikásak, de szinte mindegyiket be lehet venni teljes sebességgel. Az épülő autópályáról induló verseny egy rövid kigyorsítás után egy balos, 90 fokos kanyarral folytatódik, majd a gyárkapunál egy jobbra fordulással már be is értünk a játékban favorizált gyártelepek egyikére. Itt a nagy hordónál érdemesebb azt kívülről megkerülve rákészülni a jobbos, 180 fokos fordítóra, ahol az útviszonyok is változnak; aszfaltról murvára. Az utat itt jobb oldalon egy éles szakadék határolja, korlát nincs, és ha túl gyorsan fordulunk rá a murvára, szinte lehetetlen a kocsit megfogni. Ha sikerül gond nélkül a kanyarodás, bátran lépjünk a gázra, egy meglehetősen hosszú egyenesen lejtő szakasz következik a versenyben. A szakasz végén egy hármas kanyarkombinációval beérünk az autóroncsok közé; itt újra van egy 180-as fordító, de nem különösebben nehéz a széles útpálya miatt. A szeméttelepet el-



hagyva a sorompónál egy éles, jobbos kanyar után újra felkapaszkodhatunk az autópályára, itt egy gyors, hosszú egyenes lesz. A jobb oldali sávban van egy nagy ugató, amit nem érdemes használni, mert nagyon lelassítja a kocsit. Az egyenes végén egy gyors, nagy ívű fordulóval visszatérünk a rajtvonalhoz.

Tipp: Használjunk végig padlógázt, a roncstelepen csúsztassuk bátran a murván kocsinkat. Az autópályán a rámpahasználatot felejtsük el, csak a sebességünk csökken tőle.

12. Nukov (2. bonusz pálya)

Napszak:	délután
Időjárás:	napos
Úttípus:	aszfalt
Autó:	utcai autó
Standard köridő:	1:00:63
Nehézségi szint:	5.

A játék legnehezebb és egyben legötletesebb pályája a Nukov. Egy hadiállapotban álló városban és környékén kell versenyeznünk, miközben az utak mentén felállított tankok szépen belövik a versenypályáját. A nagy ötlet a kompozás, ami igazán megfűszerezi a versenyt. Az indulás után egy éles jobbra fordulással kell a szétlőtt város utcáin száguldanunk; a kanyarból kiérve az út bal oldalán van az első ugrató. A városból kiérve a domboldalon össztűzbe futunk, a néhány robbanás, azt az érzetet kelti, hogy máris itt a vég. Az egész képernyő megrezdül minden becsapódáskor, próbáljuk meg a kocsit az úton tartani eközben. A robbanásokon áthaladva bal oldali forduló jön. Próbáljunk meg a partfal mellett az út bal oldalán maradni. A tankok között áthaladva egy jobbos kanyar után a folyóparton kell száguldani. Az útszakasz közepén lévő ugratón csak teljes sebesség mellett tudunk átrepülni. Az ugratót után be kell hajtani a kikötőbe, és ráállni a kompra. Ezt követően semmi dolgunk; meg kell várni, amíg a komp átvisz a másik kikötőbe, ha megállt, haladjunk a stégen egyenesen tovább. Hamarosan újra kiérünk az országútra, ahol újabb robbanások várnak ránk. A temetőnél jobbra kell fordulni; az épületek között bal oldalon van egy rámpa, amiről látványosat lehet repülni. A szökőkutat mindegy honnan kerüljük meg, (ha használjuk a rámpát fölötte fogunk elsüvíteni). A tér után egy 180 fokos, balos forduló vezet a célhoz.

TUDTAD-E?

A Mashed versenyek alatt összesen kilenc különböző fegyvert vehetünk fel, melyeket színes ikonokkal ellátott akciókockák jelölnek a pályákon.

Tipp: A robbanások között is figyeljük az út vonalvezetését, mindkét ágyúzós helyen fordulnunk kell a támadás alatt. A kompra ráhajtva azonnal fékezzünk, mert könnyen becsúszhatunk a tengerbe. Ha sikerült megállni a kompon, a hajóutat arra használjuk fel, hogy megfordulunk; ellenkező esetben a kikötés után kezdhetünk neki a szűk stégen tolatgatni komoly időveszteséget felhalmozva. A temető utáni bal oldali rámpa adta lehetőséget mindig használjuk ki.

13. Hattan City (3. bonusz pálya)

Napszak:	éjjel
Időjárás:	derült
Úttípus:	aszfalt
Autó:	forma 3
Standard köridő:	0:41:51
Nehézségi szint:	4.

A négyes nehézségi fokozatot a helyszín a magasvasúti pályaszakasz miatt kapta, ahol nem könnyű a továbbhaladás, különösen másokat előzgetve. A közepes egyenessel induló kezdés után a rádióállomásnál jobbra kell fordulnunk, majd újra jobbra és balra. A három kanyar után be kell hajtani egy parkba, itt nagyon szűk a bejárat. A szökőkutat mindegy honnan kerüljük, ami fontos, hogy próbáljuk megtartani a sebességünket, mert az utána következő ugratón csak kellő gyorsaság mellett tudunk átrepülni. A játszóteret elhagyva a nagy vaskaput ki kell törnünk, majd jobbra fordulni, és egy rövid emelkedő egyenes után már fent is találjuk magunkat a magasvasút sínrendszerén. Itt semmi sem véd bennünket a leeséstől, ráadásul a sínpár alig kétautónyi széles. Az enyhén íves szakasz végén, bal oldalon egy vonat áll a síneken, ezt próbáljuk meg kikerülni, majd fékezni is szinte már mellette, mert a vagonok után éles, balos kanyar következik. Itt egy rámpát találunk, ami levezet a kezdő szintre, ezt elhagyva két balos kanyar után következik a hosszú célegyenes.

Tipp: A szökőkutat elhagyva padlógázzal repüljünk át az ugratón. A függővasúton vegyünk vissza a tempóból. A vasúti kocsik után a lefelé vezető rámpa előtt fékezzünk erősen, mert ha lecsúszunk róla, sok időt veszítünk.

POWERUPS - MASHED AKCIÓKOCKÁK

A versenyek savát-borsát a pályákon elhelyezett akciókockák használata adja. A speciális

Mashed Multiplayer

A játék belső főmenüjében elsőre nagyon ígéretesnek tűnő opció a többjátékos módé, amiről sajnos rövid úton kiderül, hogy alap esetben nem is működik. A megoldás: a program indítómenüjében válasszuk a konfiguráció opcióját, majd a kezelőszervek beállítását. Itt be kell állítani, hogy a maximum négy játékos milyen perifériáról fog játszani; mondjuk az első legyen billentyűzet, a második joystick, no de mi legyen a 3-as és 4-es game controll? Talán egy másik USB joystick vagy gamepad. Nos, innen mindenki fantáziájára bízzuk a megoldást, azzal az információ kiegészítéssel, hogy sajnos a játék nem fogad el billentyűzetgombot másik játékosnak. A keserű pirula azonban nem is az irányítása a többjátékos mód kapcsán.
A Mashed, sajnos nem támogat sem LAN, sem Internet alapú multiplayer játékot. Az opció használata lényegében arra szorítkozik, hogy egy képernyőn, egy gépen lehet négyen játszani, tulajdonképpen kizárólag szakaszpálya versenyt, mivel az alkalmazott megoldás nem tud mit kezdeni a többkörös, esetlegesen egymástól elszakadó versenyzők grafikai megjelenítésével, hiszen még osztott képernyő sincs a programban. Így, ha valaki össze tud szedni 4-5 autóhossznyi előnyt, már vége is a versenynek. Megítélésünk szerint az alkalmazott multiplayer megoldás meglehetősen szerencsétlen, reméljük valamilyen utólagos megoldással még előáll a kiadó e probléma orvoslására.

képességeket úgy tudjuk birtokba venni, ha egyszerűen áthajtunk kocsinkkal az akciókockákon. A Mashedben használható kilenc különböző képesség a következő:

1. Rakéta

Szimbólum:	repülő rakéta
Előfordulás:	közepes
Alkalmazhatóság:	1 alkalom
Hatókör:	szűkített
Használati érték:	4

Az eszköz felvételekor a versenyautónk tetejére kerül fel egy, egyszer használatos rakétakilövő fegyver, aminek zöld keresőfénye körülbelül háromautónyi távolságot képes befogni előttünk. Ha célt talál a keresőradar, a lézerfény vörösre változik; ilyenkor érdemes aktiválni a rakéta kioldását. Találat esetén a hatás pusztító; a célpont apró darabokra hullva azonnal kénytelen feladni a versenyt.

Tipp: Figyeljük a pálya vonalvezetését a rakéta kilövésekor; a keresőlézer hiába fogta be a célpontot, és mi hiába lőjük ki rakétánkat rá, az még nem biztos, hogy találatot fog jelenteni. Ha a lövés után közvetlenül az út elkanyarodik, a rakétánk szem elől fogja téveszteni célpontját. A rakétát mindig egyenes szakaszokon érdemes használni.

2. Lángszóró

Szimbólum:	lángnyelv
Előfordulás:	ritka
Alkalmazhatóság:	3-5 másodperc
Hatókör:	közepes
Használati érték:	3

A lángszóró meglehetősen ritkán előforduló akciókocka; hatására a kocsink tetejéről hátrafelé két lángnyelvet tudunk kibocsátani az üldözőinkre. A képesség használatát tetszés szerinti alkalommal meg tudjuk szakítani, természetesen az adott kerozinmennyiség korlátain belül.

Tipp: Sok kis lángnyelv helyett próbáljunk meg összefüggő nagy lángcsíkot húzni magunk után lehetőleg az egész pályaszélességet beterítve vele.

3. Akna

Szimbólum:	tárcsaakna
Előfordulás:	gyakori
Alkalmazhatóság:	3 db.
Hatókör:	szűkített
Használati érték:	5

A Mashed egyik leggyakoribb és leghatékonyabb felvehető eszköze az aknatelepítő. A fegyver segítségével három aknát helyezhetünk le tetszőlegesen a pályán, melyek a

lerakást követően aktiválódva csak akkor robbannak fel, ha valamilyen kocsi áthalad rajtuk, beleértve bennünket is.

Tipp: A aknákat csoportosan telepítsük, lehetőség szerint az optimális pályaívekre, így a siker biztos nem marad el. Soha ne feledkezzünk meg arról, hova is raktuk le terhünket, mert az aknákon a mi autónk is ugyan úgy felrobban.

4. Hordóbomba

Szimbólum:	olajoshordó
Előfordulás:	gyakori
Alkalmazhatóság:	2 db.
Hatókör:	nagy
Használati érték:	4

A Mashed legnagyobb hatásfokú fegyvere a hordóbomba. A használata rendkívül egyszerű: eldobva a hordót, az nagy ívben hátunk mögé repül, földtéréskor felrobban. Nagy területen fejti ki hatását.

Tipp: Használatakor figyeljünk arra, hogy a célpontok még ne legyenek túl közel mögöttünk. Az eldobás és a detonáció között körülbelül 2 másodperc fog eltelni. Ha túl közel vannak ellenfeleink, a robbanás nem fogja őket befolyásolni, mert csak mögöttük fog bekövetkezni a detonáció.

5. Golyószóró

Szimbólum:	gépfegyver
Előfordulás:	gyakori
Alkalmazhatóság:	3-5 másodperc
Hatókör:	közepes
Használati érték:	5

Felvétele után 3-5 másodpercig tudjuk a kék lézerfénye hatókörébe eső versenytársak mozgását lassítani ólomzáporral. Ha a hatókörében van célpont, a keresőfény vörös színűre változik.

Tipp: Csak akkor vessük be, ha elég közel vagyunk ellenfelünkhöz, figyeljünk arra, hogy az ellenfelet annak lelassulásával hogyan tudjuk kikerülni.

6. Ágyú

Szimbólum:	füstölgő ágyúcső
Előfordulás:	gyakori
Alkalmazhatóság:	3 db.
Hatókör:	közepes
Használati érték:	3

Gyakori felvehető akciókocka a játékban az egyszerű ágyú. A fegyver sajnos nem túl jó hatásfokú, mert csak előre tudunk vele lőni egyenes vonalban, adott távolságra célravezetés nélkül.

Tipp: Akkor használjuk ezt a fegyvert, ha már több versenyző megelőzött bennünket és már körülbelül kétautónyi távolságra le vagyunk maradva tőlük. Más esetben teljesen felesleges cipelnünk; egyszerűen lőjük ki a 3 löszert belőle, és inkább vegyünk fel hatékonyabb eszközt.

7. Olajfolt

Szimbólum:	csúszkáló autó
Előfordulás:	gyakori
Alkalmazhatóság:	3 db.
Hatókör:	nagy
Használati érték:	5

Ötletes akciókocka az olajfoltrakás. A háromhordónyi csúszós felületképző anyagot olyan, kanyarkombinációban érdemes telepíteni, ahol a kisodródás valamilyen korlátnélküli helyen adott (szakadék, árok, stb.). A folt telepítés után az egész verseny ideje alatt működik.

Tipp: Csak olyan helyre telepítsük, melyet magunk nagy biztonsággal ki tudunk kerülni a

Bonusz pályák elérhetősége

A Mashed tíz alappályája után még három bonusz pálya nyitható meg játékra. A 11. Redpool Tip, első bonusz pálya akkor játszható, ha valaki teljesíti a Challenge Cup játékmód valamennyi bronzkupáját. A következő bonusz pálya, a 12. Nukov eléréséhez az ezüstkupák begyűjtése szükséges, és gondolom, már sejtitek, a 13. Hattan City csak a tíz aranykupás Challenge Cup versenyzők számára játszható.

TUDTAD-E?

A játékhoz kiadott mindössze 1,28 Mb méretű V.1.1-es patch csak a Win 98 és ME operációs rendszereken előforduló taunt funkció hibáit hivatott orvosolni.

következő körökben; különben, az olajfoltra tévedve saját csapdánk áldozatai lehetünk.

8. Villanás	
Szimbólum:	napszemüveg
Előfordulás:	ritka
Alkalmazhatóság:	1 db.
Hatókör:	nagy
Használati érték:	2

A Mashed leghasznosabb eszköze a villanógránát. Használatakor mi magunk se látunk majd semmit a pályából; körülbelül 2 másodpercre világos fehér fénybe burkolja a gránát a belátható pályarészt.

Tipp: Csak akkor használjuk, ha biztosak vagyunk benne, hogy magunk a következő két másodpercben nem vagyunk veszélyes helyen (pl.: szakadék szélén kanyarodás közben), ellenkező esetben szinte biztos, hogy a legrövidebb versenyt fogjuk produkálni, hamar kiesve a küzdelmekből.

9. Sörétes	
Szimbólum:	balra néző csövű fegyver
Előfordulás:	ritka
Alkalmazhatóság:	3 db.
Hatókör:	kicsi
Használati érték:	2

Ritka helyzetekben hatékony fegyver a sörétes puska. A kizárólag csak két oldalra tüzelő alkalmatosság ugyan nagy tüzerőt képvisel, de a Mashedben meglehetősen kevés alkalommal fordul elő, hogy egymás mellett haladunk. Az akciókocka használatakor a fegyver kocsink mindkét oldalában tüzel, megállásra kényszerítve mindenkit, aki rövid hatókörzetébe került.

Tipp: A sörétes csak széles pályaívű, hosszú versenyeken használható eszköz. Érdemesebb eldurrogtatva a munícióit inkább valamilyen hatékonyabb készséget feltenni helyette a kocsira.

CHALLENGE CUP

A Mashed lelke a Challenge Cup egyjátékos játékmódja. Kezdetkor mindössze az első pálya bronzkupája játszható, amennyiben ezt teljesítjük, egyszerre nyílik meg előttünk a második pálya bronzkupája és az első pálya ezüstkupája. Minden bronzkupa újabb pályát tesz elérhetővé, azonban az ezüst és aranyserlegek megszerzése nem nyit új versenyt (a kivételről, a bonusz pályák kapcsán lásd keretes írásunkat). A versenysorozat egysíkúságának megtörése érdekében a kupák megszerzéséhez különböző célok elérését kell teljesíteni, ami lényegében annyit tesz, hogy nem minden esetben a pályaelsőség a feladat a győzelemhez. Hogy mit is jelent ez pontosan a játékban, azt az alábbiakban ismertetjük:

A három kupasorozat hat versenytípusa a következő:

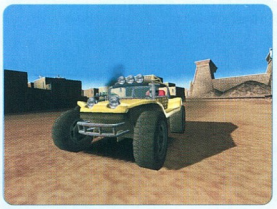
1. Szakaszpálya verseny
Induláskor minden csapatnak négy győzelempontja van; a küzdelem célja, hogy a többieket körülbelül öt autóhosszal (egy időmérő szakasszal) megelőzzük. Ennél a versenytípusnál tehát nincs valódi célszalag, csak az előnyszerzés a cél, ami akár egy félpálya megtételén belül is sikerülhet. A verseny nyolc győzelempont elérése estén ér véget, aki veszít, annak egy pontját a játék elveszi; így például előfordulhat, hogy amolyan adok-kapok versenyekkel, akár kéttucat megmérettetésből kerül ki csak a győztes (optimálisan négy egymás utáni elsőség kell a kupához).

2. Körverseny
A versenyen a csapatoknak három kört kell megtennie, az a csoport győz, amelyiknek valamely tagja elsőként ér célba az utolsó körben. Ezen a versenyen mindenkinek végtelen számú élete van, így egy esetleges kicsúszás után a program automatikusan visszateszi (némi időveszteséggel) az autót a pályára.

3. Bombaszállítás
Ebben a játékmódban két kört kell megtenni, egy, a kocsi tetejére szerelt kilélesített bombával, úgy, hogy annak visszaszámlálóját minden időmérő pont késlelteti. A cél a lehető leggyorsabban áthaladni a pálya hat időmérő pontján; ha nem sikerül elérni egy időmérőhelyre a bomba látványosan detonál, a kocsinkat is mozgásképtelenné téve.

4. Üldözés
Egy menekülő gonosztevőt kell utolérnünk maximum három kör alatt. A feladat rendkívül nehéz, mert emberünk körülbelül háromhossznyi előnnyel indul, ráadásul mindenhol az optimális íveket és sebességet autózza.

5. Túlélés
A három gépi pilóta célja ennél a versenytípusnál nem az elsőség megszerzése, ha-



nem az, hogy bennünket likvidáljon. Egyszerűen csak lelökve valamelyik szakadékba, vagy valamilyen fegyverrel elpusztítva. Érdemes tudni, hogy velünk ellentétben az ellenfeleket hiába hatástalanítjuk a verseny alatt, a program mindig újrateremti őket. A játékban három kört kell túlélni a győzelemhez.

6. Helikoptervadászat
A játék leglátványosabb versenytípusa a vadászaté. A cél, hogy a bennünket támadó harci helikoptert kilőjük rakétával vagy golyószóróval. Golyószóróból körülbelül öt tár, rakétából három találat szükséges a győzelemhez, körlimit nincs.

TUDTAD-E?
A Mashedet egyszerre maximum négyen lehet játszani, de csak egyetlen gépen! Így a játék sem a LAN-os sem az Internetes többjátékos versenylehetőséget nem támogatja.

C5

CHEAT TIPP

KREED

Játék közben nyomd meg a ~ gombot a konzolhoz, majd üsd be a kódok valamelyikét:

g_fly 1:	Fly Mód be
fly:	Fly Mód
gotoroom room##:	Ugrás a ## szobába
cl_showinfo 1:	FPS számláló
g_noclip 1:	Átjárás a falakon
game_godmode ##:	God Mód (## = jelenlegi életpont)
addwpn ?:	Fegyverek listája
addwpn ##:	## fegyver megszerzése
suicide:	Öngyilkosság
map ##:	## térkép betöltése

További kódok az angol nyelvű verzióhoz:

g_debugcmdproc_flag
g_sptimer
g_autosave
g_stickyclient
g_dontrewriteconfig
g_developer
g_printgroundnormal
g_loadmap
g_spectarors_only
g_noclip 1 - go throu walls
g_fly 1 - fly mode on
g_fly 0 - fly mode off
g_userconfig
g_writedemotofig
g_superman
g_configname
g_paused
game_godmode 100 - gives health to 100
game_godmode 0 - god mode off
game_levelresult
gotoroom room01 - goto room01 room02 etc..
w_showaxis
w_lodend
w_lodstart
w_nolod
snd_on
changemode
say
shutdown
ping_servers
connect
cl_showinfo 1 - FPS on
cl_showinfo 0 - FPS off
begin
loadall
detchbaselines
fetchsound
fetcjmodel
fetchdata
fetchvars
fly - you fly
disconnect
disconnect_this_client
new
svmap
load
save
suicide
nextmap
net_stats_reset
net_stats
maintenance_pwd
changemode
map - (mapname)
demo_stop
demo_play
demo_record
demo_record_stop
show_sounds
strictalias
delayqueue
dumpvars
hitpoints 10000
sbind
delvar
addvar
addwpn ? - gives weapon list
addwpn . - where . is add weapon number
unbindall
print
exit
list
set

SHREK 2

Mikor ezeket a sorokat írom, még egy hét van a - tengerentúlon már hatalmas sikereket aratott, és minden idők legromantikusabb animációs filmjének kikiáltott - Shrek 2 magyarországi bemutatójáig. Ahogy az lenni szokott és napjainkban egyre inkább megszokottá válik, a mozikban sikerrel vetített történetekkel játékok formájában is találkozhatunk. Ez történt most is, hiszen a főbb platformokra (Xbox, PS2, PC) közel egy időben készült el a történet főszereplőit felvonultató játék.
Az adaptáció nem holmi bonyolult kalandjáték, vagy esetleg egy véres FPS, hanem egyszerűen „csak" egy mászkálós, gyűjtögetős, ugrabugra ügyességi-akciójáték (megspékelve egy kis csatározással) - a közönségének tehát a legfiatalabb korosztályt célozta meg.

A moziváltozatot hűen követő számítógépes konverzióban nincs más feladatotok, mint eljutni egyik ponttól a másikig, és közben összegyűjteni mindent, ami csak az utatokba akad és mozdítható. Ezek - jelen esetben - rengeteg pénzérme, sok-sok szelet gyógyító csoki, néhány extra ajándék, valamint a fegyverként használható sütőtökök lesznek. A pénzérméket a pályákon található varázsszer-automatáknál lehet elkölteni, a csokiszeletek és az extra ajándékok pedig a csatározásokban begyűjtött sebek gyógyítására szolgálnak. A sütőtökökkel az akadályokat lehet felrobbantani, de ne szaladjunk ennyire előre, lássuk először a történetet! Animációs film adaptációjáról lévén szó, természetesen az eredeti cselekménynyál több eseményei a játékban is megjelennek, így kicsit olyan az egész, mintha a filmbe csöppennénk bele. Tehát a nászútjukról visszatérő ifjú pár elindul, hogy a királyi szülők megismerhessék végre az egy szem leányuk, Fiona újdonsült férjét. Mint az sejthető, Shrek megjelenésére nem igazán törnek ki örömujjongásban, hiszen ők egészen más férjet kívántak a lányuknak. A szerelmeseknek már a szülői házhoz vezető útjuk sem egy kéjutazás, de a kalandok csak ezután kezdődnek igazán: Harold király (a kedves papa), gonosz hátsó szándéktól vezérelve vadászni hívja az újdonsült vejét, és megbeszéli vele, hogy találkozzanak az erdőben. Mondanom sem kell, a királynak esze ágában sincs kitenni a lábát a várából, viszont felbérel egy egész csapat bérgyilkost, hogy rábírja Shreket, soha ne jöjjön ki az erdőből, magyarán szólva: tegyék hűvősre zöld barátunkat... A király persze nem számol azzal, hogy a bájosan mamlasz ogre nem kis falat annak, aki ki akar vele kezdeni - főleg úgy, hogy összebarátkozik a meggyilkolására küldött Csizmás Kandúrral. Miután Shrek belátja, hogy a kedvesnek tűnő király nem vadászni hívta az erdőbe, a három barát elindul vissza a várba, felelősségre vonni a bűnbakot, na és persze megmenteni Fionát. Ezen a kalandokkal teli úton kell végigvezetni a kis csapatot - akik menet közben hol segíteni, hol követni fogják egymást -, mire végül célhoz érnek.

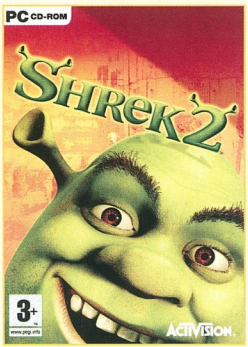
TUDTAD-E?

A Shrek 2-nek mindösszesen 25 nap kellett, hogy elérje a Némo Nyomában által felállított bevételi rekordot, és ezáltal minden idők legjövedelmezőbb animációs filmjévé váljon!

A játék indulásakor először egy oktató pályán tudjátok begyakorolni azokat a mozgásokat, amelyekre szükség lesz, és megismerhetitek azokat a tárgyakat, valamint varázsszereket, amelyekkel találkozni fogtok. A játék négy fő részből áll. Az első rész a királyi várhoz vezető útról szól, keresztül a dühös parasztoktól és erdei rablóktól nyüzsgő sűrű erdőn. Ennek a résznek a végén találkozik Shrek Csizmás Kandúrral (Puss in Bootsszal), aki itt még Shrek ellensége, és mint útonálló (bár ő azt állítja magáról, hogy a király muskétása) akarja az ogrét hűvösre tenni. Öt úgy lehet legyőzni, hogy a földet kell püfölni, miközben az egyik farönktől a másikig szalad. A második rész a királyi várban kezdődik és itt a főszerep a Csizmás Kandúré lesz, akinek el kell lopni egy varázsitalt tartalmazó palackot a vár könyvtárszobájából, és a Szamáré (Donkey), akinek ki kell szabadítania a többieket, mivel a palack elemelésével Shrek és a Csizmás csapdába esik. Ez a rész egy erdei faluban fejeződik be, és

a következő főellenség a falu szélén várja Shreket, mégpedig az erdei rablóbanda nagyra nőtt vezérének képében, akit ogre barátunk néhány alaposan odahelyezett pofonnal könnyedén a földbe tipor. A kis erdei kitérő után a csapat ismét visszatér a várba, de reggelre történik némi turpisság, ugyanis Shrek emberré (hát nem valami jóképű vitéz lesz belőle...), Szamár lóvá változik, és mindhárman a várbörtönben találják magukat. Ebben a részben mindhárom cimbora kiveszi a részét, ugyanis egymást segítve kell kijutniuk a várból. Nem lesz egyszerű menet, ugyanis nagyon sokat kell ugrálni akadályról akadályra, sokat kell bolyongani a várbörtön útvesztőiben, és igen sok katona próbálja útját állni a csapatnak, ráadásul megjelennek a patkányok és a denevérek is. Ennek a résznek a végén következik a harmadik főellenség, a várkapitány, de vele már mindhármuknak össze kell csapni, bár egyikünknek sem jelent nagy falatot, főleg a mögöttük álló feladatok után. A negyedik rész ismét a királyi várban játszódik, amelybe először be kell jutni. Ehhez segítségül érkezik a gigantikus méretűre nőtt süti baba, aki a várőrség szétfocizása után néhány vasúti kocsi röppályára állításával szabaddá teszi az utat. A várba bejutva a kis csapatnak át kell verekednie magát a szobák és a folyosók labirintusán és az ott lévő akadályokon, hogy eljussanak végre a várudvarra, ahol Fiona, a király és a Jótündér Keresztanya várja a csapatot. Itt Shrekre vár a feladat, hogy legyőzze az időközben gonosz tündérré vált mamit.

- **CD Link: Háttérkép, Ikon, Hangeffekt**
- **Fejlesztő: KnowWonder**
- **Kiadó: Activision**
- **Megjelenés: 2004. június 18.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.shrek2thegame.com**



TUDTAD-E?

Hogy Shrek történetét William Steig, 1990-ben megjelent, azonos című meseköny alapján adaptálta vászonra a DreamWorks?!

Az utolsó akadályon Shrek csak úgy tud felülkerekedni, hogy a kardját baseball ütőnek használva a felé repülő tűzgömböket és energiabombákat visszaküldi a feladónak, amitől az kis időre elkábul, ő pedig ez alatt hozzá tud vágni egy darab húst vagy egy gyümölcsöt az udvar közepén álló hatalmas tálból.

Varázsitalok

Ka-Pow Extra Strenght Potion:
Mint a neve is elárulja, aki iszik belőle, kétszer olyan erős lesz.

Frog Dog Supreme:
Az ellenség közé dobva békává változtatja őket.

See Me Dot Invisibility Cream:
Használata után láthatatlan leszel egy darabig.

40 Winks Sleeping Gas:
Miután eldobtad, az ellenség édes álomba szenderül.

Bo Doxious Stink Potion:
Ha az ellenség közé dobod, olyan büdös lesz, hogy elkábulnak tőle.

Wee Me Shrink Drink:
Ha megiszod, egészen apró leszel.

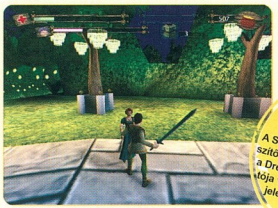
Itsy Bitsy Dust:
Ha az ellenség közé dobod, összemennek egészen picire.

Flash Freeze Frosty Flakes:
Az ellenségek jéggé dermednek tőle.

Sweetest Deligh Love Potion:
Az ellenség szerelmes lesz beléd.

Ha egy varázsitalt felhasználsz, addig nem tudsz újabbat használni, amíg az előző hatása tart.

Mint azt említettem, a játék lényege eljutni a pálya egyik pontjáról a másikra. Az út aranypénzzel van felszórva, így szinte csak az érméket kell követni, bár van időnként némi kitérő. Az út során, az erdőben az útonállók és a paraszttok, a várban pedig a katonák akarják folyamatosan megállítani a kalandozó társaságot. Őket legyőzve újabb érmékkel lehettek gazdagabbak, de nyugodtan el is futhattok előlük, nem fognak követni. A sárga felkiáltójellel jelzett ládák és a hordók szintén pénzt rejtenek, amelyhez azok széttörésével juthattok, de a vörös címkés ládáktól óvakodjatok, mert azok robbannak, igaz komoly sérülést nem okoznak. Ha sárgaszínű falevelet, nagyméretű fagombát vagy zöldes színű pókhálót láttok, azokra ugorjatok fel, és egy jó magas helyre fog repíteni, pontosan oda, ahová kell. Ha le is kell onnan jönni, akkor a közelben mindig van valahol egy rakás szalmabála, amelyre le lehet ugrani. A játék nagyobbik részében nem csak az ellenséget kell legyőzni, hanem a nagyobb hangsúly az akadályok leküzdésén van. Néhol karokat kell meghúzni vagy nyomógombot aktiválni, hogy kinyíljon egy ajtó, máskor pedig akkor léphettek tovább, ha mindenkit leharcoltatok a közelben. A dobálózó almafákat püfölni kell, a lézerakadályok alatt átbújni vagy átugrani felettük, a lengő farönköket és a sziklatömböket pedig ügyesen kikerülni kell. A sütőtökök eldobva felrobbannak, így hatékony fegyver lehet a medvecsapdák, a mérgező gombák, és a tűzköpő liliomok ellen. Ezeknél az akadályoknál minden a jó időzítésen és a gyors futáson múlik. A közeli helyek egy-egy szimpla ugrással könnyedén elérhetők - ilyenkor leesni sem lehet igazán, legfeljebb csak szándékosan. A komolyabb kihívást a távoli akadályok jelentik, ezeket dupla ugrással tudjátok elérni. Az ugrás előtt felesleges nekifutni, sokkal lényegesebb eltalálni az irányt, és azt a pontot, ahonnan el kell rugaszkodni, mintsem lendületet venni hozzá. Ha több hely is van a közelben, ahová át lehet ugrani, mindig a legközelebbit válasszátok, még akkor is, ha az esetleg alacsonyabban van, különben leesés lesz a vége, és lehet elölről kezdeni a felmászást. Menetközben célszerű minden kis zugba benézni, minden dobozt összetörni, ugyanis kiegészítő feladatként meg kell találni az elrejtett körözési plakátokat, amelyek bizonyos mennyiségének összegyűjtéséért bónuszpálya lesz a jutalom, ahol adott idő alatt gyűjthettek össze annyi pénzt, amennyit csak bírtok. A pályákon így nem kevés mennyiségű aranypénzt tudtok összeszedni, amelyből - mint említettem - varázsitalokat lehet vásárolni a félkarúrabló-kinézetű automatákból. Összesen kilenc különböző varázsitalt tudtok venni, amelyeket bátran használjatok, sőt poénnak sem utolsók (leírásuk a külön keretben). Arra viszont figyeljetek, hogy az elvarázsolt karakterek legyőzésekor nem lesz aranyérme, ráadásul a varázslatok hatósugara véges, és mindössze 5-10 másodpercig tartanak. Amíg egy varázslat hatása tart, nem tudtok újabb varázsitalt használni, hiába értetek ki egy másik területre, és az epizódok végén megjelenő főellenségek ellen pedig hatástalanok.



TUDTAD-E?

A Shrek 2 bevételei láttán a készítők közül Jeffrey Katzenberg, a DreamWorks egyik társalapítója vállalta fel elsőként a bejelentést: 2006-ban jön a Shrek 3...

Az irányítással nem hinném hogy bárkinek gondja lenne, hiszen a billentyűzettel (4 alapgomb valamint a CTRL és a Szóköz), és az egérrel remekül lehet boldogulni. A bal gombbal az ütés, a jobb gombbal az ugrás váltható ki. Annyit viszont érdemes itt megjegyezni, hogy a jobb gomb két kattintásával nagyobb ugrást lehet elérni, de arra figyeljetek oda, hogy ugróhelyről (falevél, fagomba teteje, pókháló) csak egy szimpla kattintással rugaszkodjatok el. Harcközben bátran nyomkodjátok a bal gombot, mert úgy lehet elérni az erősebb ütést és a különböző harci figurákat. Ami viszont sehol nincs dokumentálva, az a zúzás felülről. Vagyis ha úgy ugortok rá valamire a jobb egérgomb duplakattintása után, hogy a levegőben kattintotok egyet a bal gombbal, leérkezve nyugodtan múlt időbe tehetitek, ami alattatok van. A földre érkezéskor is jó hatása van ennek a mozgássornak - ekkor a közeletekben lévők szédülnek meg egy pillanatra.

Nos, több tanácsot nem tudok adni a játékkal kapcsolatban, viszont kívánok jó szórakozást és kellemes izgalmakat mindenkinek.

Clemi

SPIDER-MAN 2:

THE GAME

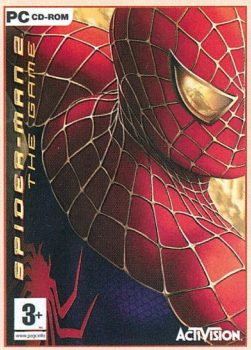
A hazai mozikba is hamarosan betör a második pókforradalom, a Spider-Man 2 megérkeztével, hogy addig se maradjunk izeltlábúak nélkül, az Activisiontől megkaptuk a film PC-s játékváltozatát. Arachnofóbiában szenvedők, és 12 éven felüliek lapozzanak tovább!

- **CD Link:**

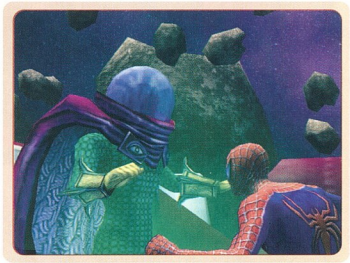
- **Fejlesztő: The Fizz Factor**
- **Kiadó: Activision**

- **Megjelenés: 2004. július 9.**

- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.activision.com/microsite/spider-man**



Az evolúció menete szerint szinte már kötelező, hogy egy játék második része jobb legyen, és nyújtson többet (vagy legalább ugyanannyit), mint az első. Nos, az Activision úgy döntött, hogy a PS2 / Xbox / GameCube konzoltriász verzióit a Treyarchkal készítteti el, a PC-s változatot, pedig a The Fizz Factorre bízza. Így kijelenthetjük, hogy nem portolásról van szó, hanem totálisan más játékokról. Úgy gondolom, mivel a Tippek-Trükkök rovatban vagyunk, merészkedhetek összehasonlítani a Konzolos és PC-s változatokat, ezáltal tippet adhatok a pénzetek helyes elköltésére ...



Tehát a TV előtt üldögélve, a Pókember megajándékoz minket egy non-lineáris, nyitott befejezésű játékmenettel, miközben bolyonghatunk a nagyvárosban, és kisebb bűneseteket is megoldhatunk (á la True Crime), esetleg fejleszthetjük képességeinket, ott lenghetünk hálónkkal, ahol nem szégyelljük azt megszőni, és figyelhetjük a napszakok változását. Ellenben a Számítógép elé telepedve, találkozunk egy teljesen lineáris, egyféle befejezéssel rendelkező játékkal, a szerény méretekkel rendelkező városban csak küldetések között portyázhatunk, képességeinket nem fejleszthetjük, a hálónkat csak a kijelölt helyekre lőhetjük a lengedezéshez, a napszakok, pedig nem nagyon változnak maguktól (ettől még vannak sötét és világos pályák). Az ellenfelek, pedig egy vízi pisztolyt megszégyenítő bonyolultságú készséggel lőnek ránk. Enyi elég is azt hiszem, hogy alátámasszuk az Activision hivatalos álláspontját, miszerint a Spider-Man 2 PC-s változatának célközönsége a 6-12 éves korcsoport. Amennyiben ebből a szemszögből nézzük, már nem is olyan rossz a játék!

LENGJÜNK NEW YORK FELETT!

Rögtön a legelső pályán megkapjuk a lehetőséget, hogy hozzászokjunk az irányításhoz, és Pókember reakcióihoz. Hatalmas pluszpont az Activisionnek, amiért a csodálatos Bruce Campbell tölthette be a narrátor szerepét a bevezető küldetés alatt (aki esetleg nem tudná: a kultikus horrorfilm-trilógia, az Evil Dead főszereplője)! Itt megtanulhatjuk, hogy kell lengedezni a „Swing Icon"-ok segítségével. Ezek a fehér kis pókhálók menten zöldre váltanak, amint a pókkurzorunkkal a közelükbe mutatunk, és megjelenik a Swing felirat. Ekkor érkezik el az idő, hogy megnyomjuk a bal egérgombot, és hálóvégre pattanjunk. Rendkívül gyors, és látványos módja ez a közlekedésnek (túlzások nélkül, a játék gyér animációi közül ez kilométerekkel kiemelkedik - szinte már filmszerű a lengés). Gyakoroljuk be a biztos levegőben maradást, szokjunk hozzá a pókfonál használatához. Nem árt, ha vigyázunk, mert lesz olyan pálya, ahol a leesés egyenértékű a halállal. Pontosan ennél a küldetésnél lesz létfontosságú, hogy mindig szemmel tartsuk a környezetünket. Ha elfogynak a „Swing Icon"-ok, akkor ajánlatos felugrani egy épület falára, onnan felmászni a tetejére, és a magasból körülkémlelni, hogy merre tovább.

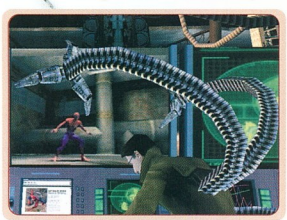
HÚZÓDZKODÁS ABC

A kedves, és nagybecsben tartott hálónkat nem csak ide-oda lengésre használhatjuk, lévén multifunkcionális az eszköz. A következő módja a szövögetésnek, az úgynevezett „WebZip". Ez egy olyan mozdulatsort takar, ahol egy bizonyos távolságon belül eső felületekre hálót lőhetünk ki, majd ennek mentén sebesen oda tudjuk magunkat húzni. Ez rendkívül hasznos lehet, olyan szorult helyzetekben, amikor gyorsan és hatékonyan kell távoznunk valahonnan (értsd: menekülés). A másik módja a használatának, bár nem különbözik sokban az előzőtől, hogy lengés után könnyebben tudunk odatapadni egy ház oldalához, esetleg egy egész utcát is át „Webzip"-elhetünk! Ezt gyakorlottan használva egészen odáig jutunk, hogy az egyik későbbi pályának körülbelül az egyötödét le tudjuk majd vágni, így megspórolunk magunknak egy platformjáték kaliberű ugrabugrát. Aki ezt használja, annak a játék vége felé már nem lehet gondja a légben maradásra.

PÓKFONAL GOMBOLYAG

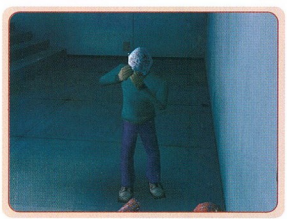
A Bankban játszódó misszió során kurzorunk alatt fel fog villanni egy „Shoot" felirat is. Ezt meglepve fogadjuk, de elég hamar rájövünk, mennyire hasznos is ez a pókképes-

ség! Kék-piros álruhánkban lehetőség nyílik pici, ámde nagy sebességgel száguldó fonálcsomó kilövésére. Ezt emberek ellen nem vethetjük be, csak különböző gépekre lehetünk destruáló hatással vele. Amikor egy falra/plafonra rögzített gépágyút veszünk célba, igyekezzünk olyan pozícióba kerülni, hogy mi boldogan sorozhassuk lövéseinkkel, az viszont ne találjon el minket. Ez általában kivitelezhető a közelben lévő tereptárgyak, és falak játékba vonásával. Amennyiben nem áll rendelkezésünkre semmi fent említett búvóhely, akkor lőjük addig, amíg az el nem kezd tüzelni, majd fussunk lőtávolon kívülre. Ismételjük ezt a mozdulatsort addig, amíg fel nem robban a löveg.



PÓKHARC

Á, a harc. A játék kulcsfontossággal bíró eleme. Ki kell, hogy ábrándítsak mindenkit: a Tutorial egyperces közelharcedzésében elvégzett mozdulatokból áll az egész játék. Nem viccelek! Semmi új kombó, semmi új mozgás, csak az „Akciógomb" céltalan, és gyors csépelése, ami mellé néha egy „Ugrást" is nyomunk. Ez van. De ha már nem változatos a csihi-puhi, legalább had adjak néhány tippet a küzdelmekhez. A sima, átlagellenfelekhez nem szükségeltetik túl nagy koncentráció, simán le kell őket ütni. Amikor ők sokan jönnek ránk, akkor ugrás, majd ütés, ami hatására egy szép pörgőrúgással mindenkit sebzünk, aki körülöttünk áll. Kicsit bonyolódik a helyzet, mikor pisztolyt ragad az ellen. De szerencsére csak kicsit. Mikor megjelenik a gonoszra vitt kurzorunk alatt a „Pull" felirat, akkor kihúzhatjuk a fegyvert a kezéből, így



megspórolhatunk egy aszpirint. Az sem rossz ötlet, ha egy kis hálómaszkot lövünk a fejére, ekkor ugyanis harcképtelen lesz, amíg le nem fejti a kobakjáról. Vannak még náluk is komolyabb ellenfelek. Ezek jóval magasabbak, kopaszabbak, és páncélozottabbak, mint az átlag rosszfiúk. Egy kombót vihetünk be nekik, aztán aktivizálódik egy pajzs körülöttük, majd támadnak. Ezt kivédhetjük, ha jó ritmusban nyomjuk meg

a „Dodge" gombot. Még jobb taktika, ha messzire ugrunk tőlük a kombó végeztével, és egy hálómaszkot lövünk a fejükre. Amíg küszködnek a leszedésével, mi megint bevihetünk egy sorozatot! Félnünk nem kell, mert minden ellenfél hagy maga után bőségesen életerőpótlót, így harc közben meghalni ritkán fogunk.

Megfelelő mennyiségű ellenfél elgyepálása után feltöltődik az úgynevezett „Adrenaline Meter"-ünk. Ez az életerő piros sávja alatt található sárga csík. Mikor elkezd világítani a jobb oldalán a köröcske, akkor leszünk csak igazán ütőképesek. Ellenség közelében elkezdenek világoskéken izzani a ruhánk egyes elemei, és a kezeink köré is ilyen színű aura képződik. Sokkal erősebbé, és gyorsabbá válunk. Ekkor a sima, mezei ellenfelek egyetlen ütéstől a földre kerülnek, még a fent említett kopasz-páncélosok sem képeznek kivételt! A főellenség harcokban természetesen csak nagyobbat sebzünk, mint normál módban. Apropó bosszok! Furcsa, mert a többi játékban ők képzik a fő kihívást, de itt egyáltalán nem így van. Minden főgonosz előtt kapunk egy tippképernyőt, amin lépésről lépésre le van rajzolva, hogy mit kell tennünk a legyőzéséhez. Ilyenformán tökéletesen egyszerű a játék legnehezebbnek hitt része is.

Összegzésképpen csak annyit írnék, hogy a játék nem olyan rossz, mint olvashatjuk az Interneten. A 6-12 éves korig besorolás tökéletesen illik is rá, ezért nekik meleg szívvel ajánlom. Akik azonban több kihívást, több lehetőséget, valamint egy csiszoltabb játékmenetet vagy grafikát keresnek, és rendelkeznek bármilyen újgenerációs konzollal, azok inkább a TV előtt ülve próbálják ki a játékot.

Dante

Rajongó a törvény előtt

Június 30-án, a Spider-Man 2 Los Angeles-i premierjén letartóztattak egy 16 éves fiút, mert észrevették, hogy kamerával rögzíteni kívánja a filmet. Az Egyesült Államokban idén január elsején lépett életbe az a filmforgalmazókat védő törvény, ami szerint illegális mozikba videokamerát bevinni. A bűncselekményt egy évig terjedő börtönbüntetéssel, és 2500 dollárig terjedő pénzbírsággal sújthatják. A filmipar kereskedelmi szövetsége üdvözölte a letartóztatást, és teljesítették is az ígéretüket, miszerint 500 dollár jutalmat adnak annak a mozi alkalmazásában álló személynek, aki lefüleli az illegális másolatot készítő bűnözőket. A jutalom mellett, az éjjellátó készülék is segíti az alkalmazottakat a tettenérésben. A Los Angeles-i ügyészség még nem döntött, hogy vádat emel-e a fiú ellen, akit szülői felügyelet mellett hazaengedtek.

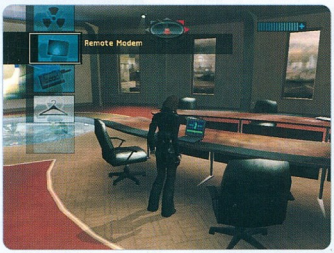
ALIAS

Gondolom, nem vagyok vele egyedül, hogy általában fenntartásokkal fogadom a filmekből, sorozatokból készült játékokat. A tendencia azt mutatja, hogy inkább reklámfogásként gyártják le a különféle játékokat, és nem fektetnek bele túl sok energiát. Persze vannak kivételek. A konzolokra megjelent Mission: Impossible - Operation Surma, az előző számunkban végigjátszott CSI: Dark Motives, esetleg a szintén konzolos The Chronicles of Riddick (melyet épp a cikk írásának pillanatában jelentettek be PC-re is). Sajnos a kivételek sora nem túl hosszú. Vajon a szintén TV sorozat Alias milyen sorsa jut, mire végigjátszuk? Olvasd végig a tippcsokrunkat, és tudd meg te is!

A sorozat forgatókönyvíró gárdája vetette papírra játék történetét is, ezáltal tökéletesen illeszkedik a szériába. Azt állítják, hogy a második évad tizenkilencedik és huszadik epizódja között kapott helyet a game cselekménye. A tizenhárom nyelvet beszélő kém-főhősnőnk (magyarul is tud!), Sydney Bristow világkörüli kalandtúrára indul CIA-s körítéssel. Így Monte Carlótól, Románián keresztül, Oroszországig bejárja az egész földgolyót nyomozása közben. Amennyiben játszottál már például a Hitman-játékokkal, vagy a Splinter Cellekkel, akkor itt sem kerülhetsz különösebb gondba. Akció, és lopakodás ötvöződik az Alias-ban (sajnos nem túl változatosan), de a tévésorozat hangulatát tökéletesen visszahozza - talán még hozzá is tesz egy kevéskét.

Alapelv

Sétálgatni ide-oda a missziók közben jó ötlet lehet, futkorászni már nem annyira. A fokozott tempóban haladás zajt kelt, Sydney álruhájától függő mértékben. Példának okáért, a modern anyagokból készült lopakodós ruhánkban szaladgálva sokkal halkabbak vagyunk, mint a pincérnő jelmezben, egy pár magas sarkú topánkával lábainkon. Ettől függetlenül, inkább a lopakodást javaslom, amit alapértelmezésben az „E" billentyű megnyomásával csalhatunk elő. Amenynyiben még ennél is csendesebben, és halkabban szeretnénk koptatni a flasztert, akkor le tudunk guggolni, és tőrpejárásban továbbhaladni (aki a miniszoknyás jelmezben tesz így, és körberforgatja a kamerát, hogy Sydney-vel szembe legyen, annak rácsapok a kezére! Nem szabad kukkolni, elvégre kémkedünk!). Mint arra kedves ismerősöm felhívta a figyelmem, nem csak az általunk keltett hangzavart befolyásolja a rajtunk levő kosztüm, hanem bizonyos esetekben mozgásainkra, és karakterünk reakcióira is kihat. Jó példa erre a játék elején, mikor Sydney miniszoknyában és egy topban besétál a hűtőkamrába, erre elkezd dideregni, de amikor átvesszük a kémszerkót, már normalizálódik hőérzete.



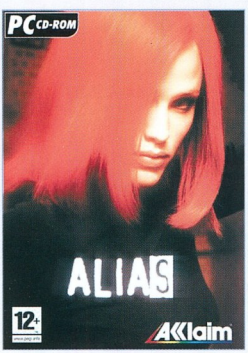
Settenkedés 1x1

Elsődleges feladataink a beszivárgás, és az információgyűjtés lesznek. Pontosan ezért csak akkor harcoljunk, amikor már tényleg nincs más választásunk. Az esetek többségében a lopakodással ki lehet váltani a közel- vagy tűzharcot. Ez azon oknál fogva is szerencsés választás, mert szegény törékeny Sydney-t, ha meglátja egy ellenség, akkor nagy valószínűséggel fog rádión erősítést kérni, vagy csak odakiabál a többi közeli ellenfélnek. Így az „1 Vs 1"-nak hitt küzdelem könnyedén alakulhat át tömegbunyóvá, ahol mindenki minket akar laposra verni. A kulcsszó: lopakodás. Amennyiben mindenképp likvidálni kívánjuk ellenségeinket, megtehetjük azt a többi őr riasztása és odacsődítése nélkül is. Mindössze a gazfickók mögé kell lopóznunk, és mikor megjelenik a sárgás nyilacska, elvégezhetünk rajta egy „csendes gyilok" nevezetű kivégzést, ami halkan, és kockázatmentesen vet véget az ellenfél életének. A másik, általam kedvelt mozdulatsor, mikor a falhoz tapadunk, majd az ellen megjelenésekor kitörünk fedezékünkből, és szintén csendben fosztjuk meg az életétől. Mindkét kombót a „Special Attack" gombbal hívhatjuk elő (a falhoz tapadni a settenkedő üzemmód gombjával lehet).

Halálos fegyver: A nő

A cím átvitt értelemben, és szó szerint is igaz lehet. Fentebb említettem a meglepetésszerű támadásokat, most azonban vesézzük ki a közelharc többi elemét is, mert nem álltak meg ennyinél a köderek. A sima „karmolok-ütök-rúgok-harapok" technikákról felesleges külön elmélkedni, azok jönnek maguktól, ahogy random módon csépeljük a gombokat. A támadásokat ki lehet védeni, ki lehet térni előlük, és ellentámadással az ellenfél kárára fordítani azokat. Védekezni alapértelmezésben az „X" gombbal lehet, ám ezt jól kell időzíteni, hogy támadni is tudjunk. Természetesen (csakúgy, mint a True Crime-ban) a speci támadásokat nem lehet kivédeni. Viszont ki lehet térni előlük! Ezt úgy lehet kivitelezni, hogy csata közben megnyomjuk az „Action Button"-t (tipikus konzolos elem), a védekezést, plusz még egy irányt. Lehet, hogy bonyolultnak látszik így elsőre, de nem kell egy „Control+Alt+Del" kombót képzelni magunk elé, annál sokkalta egyszerűbb. Amellett,

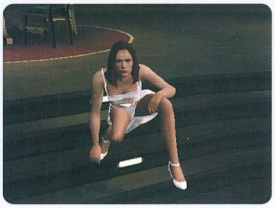
- **CD Link: Így készült a játék, Naptár**
- **Fejlesztő: Acclaim Studios Cheltenham**
- **Kiadó: Acclaim**
- **Megjelenés: 2004. július 2.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.aliasthegame.com**



hogy felettébb hasznos tud lenni a kitérés (helyes használata során az ellenünk intézett támadások nagy részét ki lehet kerülni), és még jól is néz ki! Az ellentámadások elég nehezen kivitelezhetők, viszont még nagyobb hasznát vehetjük bizonyos szituációkban, mint az előbb taglalt mozdulatsoroknak. Nem egyszer fordult elő olyan, hogy fegyver gyanánt volt nálam egy borosüveg, míg ellenem három férfi sorakozott fel, az egyiknél egy géppisztoly is volt, lézerirányzékkal. Ekkor vettem elő a hivatalos nevén „Counter Attack"-ot, és egy nagyon fincsi módon végrehajtott mozdulattal leszereltem, és még a fegyverét is elvettem tőle. Így már egyáltalán nem is volt szó túlerőről. Ahhoz, hogy sikerüljön az ellentámadás, szükségünk lesz a „Védekezés", és a „Special Attack" gombra, valamint kimondottan jó időzítésre. Ez egyáltalán nem nevezhető könnyűnek, de egyértelműen életmentő.

Egy gomb mind felett

Nem, most nem az Escape-ről szeretnék értekezni, hanem a központi szerepet játszó „Action Button"-ról. Ha azt mondom, hogy



szinte mindenre használható, akkor nem túlzok. Éppen, hogy kávét nem főz. Helyzet érzékeny mivoltának köszönhető, hogy éppen úgy alkalmas komputerek hekkelésére, tárgyak felvételére és használatára, mint például egy láda tologatására. Konzolos játékokban nagyon gyakran előfordul az „Action Button", most a PC-sek is kapnak belőle egy kis ízelítőt.

Sajátos vízió

Mit ér egy kémjáték egy igényesen kivitelezett éjjellátó, vagy még egy ennél is jobb hőkamera nélkül. A „Fel", és „Le" gombok segítségével bekapcsolhatjuk a két különféle eszközt, mindkét kütyü különféle szituációkban lehet hasznos. A hőlátást nem szükséges részletezni, mindenki tudja, mi fán terem. Azonban az éjjellátó eszköz nem csak azt tudja, amit a nevéből sejthetünk. Plusz funkciója még (mely például egy zsúfolt, nehezen átlátható raktárépületben jól kihasználható) hogy különböző színű nyilacskákkal mutatja az ellenségek helyzetét, így a nehézkes kamerakezelést ellensúlyozza némileg (zöld nyilacskával a gyanútlan ellenségeket, narancssárgával a gyanakodókat, és pirossal a... Nos, majd megérezzük a bőrünkön, ha bepirosodik az a nyilacska.).

Verdict

Tulajdonképpen az Alias lehetett volna legalább egy olyan jó játék, mint a PS2-n, és Xboxon megjelent Mission: Impossible - Operation Surma. Valami azonban mégis hiányzik belőle. Például a kamerakezelés. Kifejezetten borzalmasra sikerült, és valamiért mindig visszaugrik eredeti pozícióba. Negatívumként említhetem meg azt a tényt is, hogy a PC-s portra jóformán semmi energiát nem fordítottak. Kicsit csiszolhatták volna a textúrákat, optimalizálhatták volna kevésbé, így nem lenne akkora a gépigénye (minimumnak van megadva egy 2.0Ghz órajelű PIV, 256MB rammal).
Nem csak rossz dolgokat lehet írni az Aliasról, mert van benne néhány kifejezetten eltalált játékelem, a sorozat színészei hangjukat adták a jól megírt párbeszédekhez, és a mozgások igazán jól le lettek modellezve. Mégis, mintha egy kis polírozás még ráférne, de mivel igazán könnyű a játék, ezért a „Stealth Action" műfajjal most ismerkedőknek kellemes bevezetés lehet.

Dante

Kémkütyük

Kamera
Minden titkosügynök kezéhez hozzá van ragasztva egy rejtett kamera. Jelen esetben ez egy miniatűr, zoommal ellátott készülék, amit használhatunk a célpontjaink megfigyeléséhez, vagy titkos dokumentumok rögzítéséhez.

EMI pisztoly
Az a kis drágaság egy rövid, nagy erejű elektromágneses impulzust lövell ki, ami ideiglenesen kivonhatja a forgalomból az elektromos berendezéseket, valamint fémtárgyakat is képes megmozgatni.

Álkulcs
Szerencsére nem minden küldetés helyszínét érintette a technikai forradalom, így néhány zárat az ősi módszerrel kell majd kinyitnunk. Kézügyesség és jó szem kell hozzá. Különösen akkor, amikor éppen közeledik egy őr, és sebesen kell kipiszkálnunk a zárat.

Hőkamera
A hőmérséklet alapú képalkotás segíti az átlagos kémet a környezet megvizsgálásában, és még csak ki sem kell mozdulnunk rejtekhelyünkről. Használhatjuk tárgyak keresésére, és a Nightvision pótlására is.

Razor Prism
Ez a kis hasznos játékszer segít nekünk rákapcsolódni a biztonsági kamerák jelét szállító vezetékekre, így láthatjuk az általuk közvetített képet a PDA-nkon.

Sugárzavaró
A lézersugarak állandó veszélyforrást képeznek, mikor beszivárgunk a céllétesítménybe. Ez a szerszám megtöri a lézersugarat anélkül, hogy a riasztó megszólalna!

Hard drive másoló
Egy eszeveszett gyors adatletöltő eszköz, amivel egy teljes winchester tartalmát akár másodpercek alatt elmenthetjük, későbbi elemzésre.

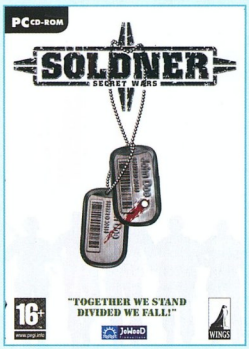
DNS mintavevő
Ez a nagy erejű mintavevő készülék akár pillanatok alatt csekkolhatja akárki DNS-ét, még a küldetés közben. (A halottak nem beszélnek, viszont a genetikai kódjuk mesélhet.)

Távmodem
A számítógép hekkelés legújabb vívmánya, az ügynök, a segítségével vezeték nélkül tud rákapcsolódni a legdurvábban védett hálózatokra is. Attól, hogy rákapcsolódik a célgépre, ránk még szükség van a kód feltöréséhez.

SÖLDNER:
THE SECRET WARS

A Söldner: The Secret Wars azon kevés játékok közé tartozik, mely Európában előbb látott napvilágot, mint az USA és Kanada meglehetősen nagy fogyasztói piacával ellátott területein. Mindez nem véletlen és korántsem arról van szó, hogy a terjesztésben meglehetősen nagy tapasztalatokkal rendelkező JoWooD rögtön ekkora bakit követett volna el, csupán az a helyzet, hogy a játékot fejlesztő Wing Simulations egy igencsak tehetséges német csapat. Ez rögtön együtt jár azzal is, hogy ha esetleg külföldön vásárolunk Söldnert, akkor alaposan nézzük át a dobozt, nehogy egy német verzióval legyünk boldogabbak. A megjelenési dátumok eltéréséből az is következik, hogy végre van egy olyan netes akciójáték, amiben az európai közönség cirka egy hónapos előnyben van a tengerentúli kollégákkal szemben. Ha most ismerkedünk a programmal, akkor ez az előny sajnos már elúszott, de ne csüggedjünk, profin játszani csak hosszú és kitartó gyakorlás után lehet.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő:** Wing Simulations
- **Kiadó:** JoWooD
- **Megjelenés:** 2004. május 28.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.secretwars.net



Egyjátékos mód

A játék indítása után, a menük láttán gyorsan egyértelművé fog válni, hogy játszhatunk egymagunkban is, azaz nem feltétlenül szükséges netes kapcsolat a játék kipróbálásához. Ha van netünk, akkor is érdemes ezzel a résszel kezdenünk, mivel jó alapot nyújt a nagyobb, hálózatos játék megpróbálatásaihoz. A karaktergenerálás következik, ami kizárólag a külsőnket határozza meg, tehát ne aggódjunk, semmiféle hátránnyal nem fogunk rendelkezni, ha a fekete helyett a barna cipőt választjuk. Ezután rögtön a bázisunkon találjuk magunkat, ahol kedvünk szerint kolbászolhatunk a környéken, kipróbálhatjuk a közelben álló kis dzsipet, ismerkedhetünk az irányítással is. A játék alapvetően küldetések sorozatából áll, amit a közelben álló, műholdas antennával ellátott kommunikációs eszközön keresztül kérdezhetünk le a központból, ahova a világ összes tájáról futnak be az igények katonai akciókhoz. A nehézségi szint fokozatosan nő, így az elején még alap küldetésekkel találjuk szemben magunkat, de később már felköthetjük a gatyánkat, ha jól akarunk teljesíteni. A küldetésekért természetesen jutalom is jár, ami a kisebb fegyverektől egészen a hatalmas hadi gépezetekig terjed. Ha elfogadjuk a küldetést, máris a helyszínre jutunk, ahol jöhet a térkép áttanulmányozása és a szükséges felszerelés kiválasztása. Ehhez nem kell mást tennünk, mint odafáradni a megfelelő konténerhez és az ott található menüből kiválasztani az éppen szükségeset. Arra vigyázzunk, hogy ha a kiválasztott jármű, vagy fegyver megsemmisül, akkor az a következő küldetésekben már nem lesz elérhető. Magyarul ne pazaroljunk feleslegesen, és persze menjünk biztosra! Taktikailag az egyjátékos mód gyakorlatilag nem tartalmaz nagy kihívásokat, mivel az AI nem túl erős, így a legnagyobb problémánk az ellenfelek létszámbeli fölényétől származik. De az alapos felderítés mindenekelőtt való, mivel a küldetés leírása semmiféle részletes információval nem lát el bennünket. A felszerelések között nem véletlenül találunk távcsövet, használjuk gyakran! Ha ezzel megvagyunk, akkor irány vissza a bázisra és szedjük elő a megfelelő cuccokat a támadáshoz. Arra feltétlenül vigyázzunk, hogy egy nagyszerű programozási baki következtében az AI hiperjól lő rakétavetővel, elsősorban helikopterek ellen. Tehát ne sokat nézelődjünk akció közben - nem egészséges.

Többjátékos mód

A játék erőssége a többjátékos mód, már csak azért is, mert nem kell AI-t programozni hozzá. A szerverlista kezelése szerencsére pofonegyszerű, és a megfelelő szűrők segítségével a kívánt játékformák könnyedén kiválaszthatók. Ezeket nem árt kicsit részletezni, mivel pár érdekes akad köztük:

Deathmatch, Team Deathmatch: a két csapat egymást gyilkolja egy meghatározott ideig, az nyer, aki több ellenfelet ölt meg.

Capture the Flag (CTF): ismét egy klasszikus mód: a cél, hogy megszerezzük és a saját bázisunkra vigyük az ellenfél zászlóját (vagy ennek megfelelő járművet), úgy hogy a sajátunk a helyén marad.
VIP assassination: az egyik csapat véd egy megadott célpontot, míg a másiknak el kell pusztítania azt.
Hostage Rescue: az egyik csapat túszokat tart fogva, míg a másiknak ki kell szabadítani őket.
Bomb Run: az egyik csapatnak bombákat kell telepítenie a meghatározott objektumokra, míg a másiknak ezt meg kell akadályozni.
Conquest: manapság erősen elterjedőben lévő módozat, amikor a pályán lévő stratégiai pontokból a lehető legtöbbet kell megtartani, a lehető leghosszabb ideig.
Survival: a túlélési gyakorlat kooperációs mód, így az összes játékosnak a lehető legtovább kell tartania magát a számítógép által vezényelt ellenfelek ellen.
Single Scenario és Campaign: a gép által generált küldetést, vagy azok láncolatát kell végrehajtani, gyakorlatilag az egyjátékos mód átültetése.

Amint látható, számos módosítás található alapból a játékban, azonban ne lepődjünk meg, ha túlnyomórészt a Conquest és DM, illetve TDM módokkal találkozunk, ugyanis ezek manapság a legelterjedtebbek. Ami nem is csoda, mivel ezekhez kell a legkisebb jártasság a játékban, nyugodtan alkalmazhatjuk az „aki szembejön, pofán lövöm" taktikát. Természetesen a többjátékos módok nagy előnye éppen az, hogy a csapatjáték adta lehetőségeket a lehető legnagyobb mértékben tudjuk kihasználni. Ehhez egyik legnagyobb segítség az előre beprogramozott utasítások, amit csak Voice Chatnek neveznek. Ezt egy menü segítségével tudjuk elővarázsolni és pár gomb megnyomásával gyorsan, és hatékonyan tudatni társainkkal a közölnivalónkat. Ha egy szerveren kevés az ilyen párbeszéd, akkor két dologra gyanakodhatunk. Az egyik,

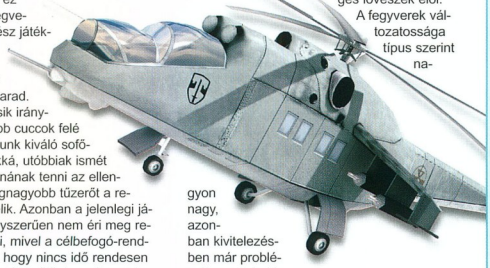
hogy amatörök játszanak, míg a másik, hogy a szerverhez tartozik egy olyan szerver is, ahova belépve rendesen beszélhetünk a csapatunk tagjaival. Persze egy német szerveren nem biztos, hogy egyből megértetjük magunkat, de ha kellően jártasak vagyunk valamilyen idegen nyelven, akkor ez sokat segít. Leggyakoribb ilyen chat-programok a Team Speak, Roger Wilco és a Ventrillo, melyek teljesen ingyenesen letölthetők.

Az internetes játékstílus talán abban különbözik a leginkább a gépellenitől, hogy jóval gyorsabb, valamint jóval nagyobb felkészültséget igényel a játékosok részéről. Mindkettő oka, hogy jóval intelligensebb és tapasztaltabb ellenfelek ellen játszunk. Ezért aztán itt igazán nagy szerep jut a taktikai felkészültségünknek. Ha igazán sikeresek akarunk lenni, akkor érdemes a beállítottságunknak megfelelő felszereléssel játszanunk és az azzal való játékot kifejlesztenünk, mielőtt valami másra adnánk a fejünket. A gyakori váltogatás zavaró tud lenni, bár kétségtelenül élvezetes. Alapvető felszerelésként talán a könnyű gépfegyvereket említeném, mivel ezzel viszonylag gyorsan tudunk mozogni és elég nagy

tüzerővel és pontossággal rendelkeznek ahhoz, hogy akár közép távolra is veszélyesek legyünk velük. Közelharcra kétségtelenül a legjobbak. Ha már nem vagyunk ennyire akciómániásak, akkor specializálódhatunk nagypontosságú, távolra ható fegyverekre, a mesterlövészpuskákra. Ezek sebzése jóval nagyobb, mint a gépfegyvereké, a lőgyorsasága azonban kisebb, így jól meg kell gondolni, hogy mikor engedjük útjára a csőben lapuló lövedéket. Érdekes, hogy jelenleg ez a fegyvertípus a legveszélyesebb az egész játékban, és ha valaki jól kezeli a puskát, az ellenfélnek nem sok esélye marad. A szakosodás másik irányvonala a brutálisabb cuccok felé mutat, azaz válhatunk kiváló sofőrökké, vagy pilótákká, utóbbiak ismét csak nagy kárt tudnának tenni az ellenfélben, hiszen a legnagyobb tűzerőt a repülőgépek képviselik. Azonban a jelenlegi játékrendszerben egyszerűen nem éri meg repülővel próbálkozni, mivel a célbefogó-rendszer annyira lassú, hogy nincs idő rendesen célozni, mert hamar átrepülünk a célpont felett. A helikopterek már jobb választásnak tűnnek, ámbár a sebességük és ezzel együtt a hatékonyságuk is kisebb. Maradnak a szárazföldi erők: páncélosok, páncélozott lövegek, vagy egyszerű csapatszállítók, melyek megfelelő legénységgel gyors előrenyomulást tudnak biztosítani. Az egyetlen hátrá-

nyuk, hogy a jelenlegi verzióban egy jobb bazooka, vagy rpg találat a levegőbe küldi az egész járművet. Nem véletlen, hogy a gyalogsági támadás igencsak közkedvelt, hiszen minden más fegyvernemmel szemben van hatékony ellenszere.

Azt állandóan illik fejben tartani, hogy csapatjátékról van szó. Az összehangolt, nagy erejű támadások egy kevésbé jól szervezett védelem ellen szinte mindig eldöntik a meccset. Lehetőleg ne kószáljunk el, ha csak nem mesterlövészek vagyunk, mindig maradjunk társaink látótávolságában, hogy szükség esetén vezetni tudjuk őket. Csapaton belül a fegyvernemek elosztása nagyon fontos. Ez persze egy public játékban nehezen koordinálható, de lépéseket tehetünk az ügy érdekében. Ha már kialakult az összhang a csapat tagjaival, akkor kezdhetünk trükközni és az addigitól eltérő taktikákat alkalmazni. Fontos, hogy teljesen ismerjük a pályákat, hiszen a terep adta előnyök kihasználása nagyon sokat tud segíteni. Az épületek, dombok, fák mind-mind biztos menedéket jelenthetnek az ellenséges lövészek elől. A fegyverek változatossága típus szerint na-



gyon nagy, azonban kivitelezésben már problémák vannak, hiszen majdnem az összesnek megegyezik a pontossága, azaz különbségeket csak a lövedékek erejében tapasztalunk. Ez persze nem túl élethű és sajnos egy nagy halom fegyvert alapból használhatatlanná tesz. Törekedjünk a nagyot sebző és gyors szerkentyűk beszerzésére, ezekkel megyünk a legtöbbre. Ez pedig ismét csak az automata és fél-automata gépfegyverek és karabélyok használatának kedvez. A fegyverek erősségét legkönnyebben úgy tudjuk meghatározni, ha megtekintjük az árlistát a spawn képernyőn, mivel ez kb. az erősségi sorrendet is tükrözi. Nagyon nem érdemes görcsölni a legdrágább darabokért, mivel a közepes árfekvésűek is tökéletesen megfelelnek normál alkalmazásoknál.

Röviden ennyi lenne az a kezdő lökés, amire mindenkinek szüksége van ahhoz, hogy az első pár órában boldoguljon a játékkal, a többi már jön magától. Természetesen egy alap játékkezelési ismeret szükséges a grafikai és irányítási beállítások aprólékos belövéséhez, de ez akár el is maradhat, mivel alapbeállításokkal is nagyszerűen el lehet boldogulni. Mi mást tudnék még mondani, mint hogy Have Fun.

Ch00ler

Frissítések

Ahogy az már manapság lenni szokott, a játék megjelenése után közvetlenül egy kis javítás is napvilágot látott, ami számos bugot megszüntetett, és talán sikerült egy kicsit kiegyensúlyozottabbá tennie a Söldnert. Valljuk meg, ez rá is fért, mivel még mindig nagyon sok bosszantó hibával találkozhatunk. Többek között az is ide tartozik, hogy automatikusan nem frissít. Ezt nekünk kell megtenni, melyet vagy az „update online" nevű programmal tehetjük meg közvetlenül a netről, vagy offline frissítünk az előzőleg letöltött patch-et futtatva. Fontos, hogy a mostani frissítés (v28610) után egy elég kemény hiba került be a játékba, mely abból adódik, hogy az internetes adatátvitelt optimálták ugyan, azonban a beállításoknál a változásokat nem készítették el a menüben. Így ha sima ISDN-en játszunk, akkor az Internet Connection beállítást Cable/DSL-re kell rakni, míg ha duál-ISDN, vagy ADSL eléréssel rendelkezünk, akkor a LAN beállítást válasszuk, különben a kapcsolatunk a szerverrel nem a lehető legjobb lesz.

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

STAR WARS: KOTOR

Helló,
bocs a zavarásért, de segítséget szeretnék kérni!

Elakadtam az SW: KotOR-ban a MAnaan bolygón, a Sith bázison, mert ott nem tudom sehogyan sem kinyitni a Training Room bejáratát, azt az ajtót amerre éppen mennem kéne. Át kell kapcsolni valamit? Már többször újra kezdtem és fölvettem a Droidtól is a cuccot, de az a fránya ajtó csak nem nyílik ki. Már próbáltam patcheket is, de azok sem segítettek! Mit kell csinálni?

Puskás Dávid

Szia Dávid!

A Sith bázison csak annyi a feladatunk, hogy megszerezzük a droid adatmodulját, majd visszavigyük Roland Wannek! Engedd meg, hogy idézzek a CD Games idei első, 2004/1-es számából!

„...ott megtaláljuk a bázisukat. Menjünk be. Mindegy, mit mondunk, nekünk esik az egész bagázs, de nem túl kemény ellenfelek egy harcos Padawannak. Mindezek után induljunk el az asztal mögötti (Északi) kapu irányába, menjünk át rajta, majd balra az első ajtón be. Induljunk el a folyosón, kövessük egy ideig, ezután lépjünk be balról az első ajtón. Itt megtaláljuk a Köztársaság droidját, vegyük ki belőle a Data Module-t. **Hagyjuk el a bázist ott, ahol bejöttünk.** "

Dante

TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT

Tisztelt Cím!

Segítséget kérek a Tomb Raider 3 Adventures of Lara Craft című játékhoz. Nem tudom átvinni az első pályát. Ha kérhetem a legfrissebb kiadványukban közöljék a teljes leírását.
A másik kérésem a Tomb Raider The Angel of Darkness leírásának közlése, mert elakadtam a Parisian Ghetto című pályán.

Előre is köszönöm: Zoltán

Kedves Zoli!

Mielőtt első kérésedet teljesítenénk, némi pontosításra vágynánk a Tomb Raider: The Angel of Darkness kapcsán, ugyanis az általad említett pálya igen szövevényes, és hosszú - ráadásul többször is vissza kell térni rá. Úgyhogy, ha kicsit közelebbit is elárulnál a problémádról, talán tudnánk orvosolni valamivel... Egyébiránt, akár külön végigjátszás rendelésével, akár pedig a CD Games 2003/5-ös számának megrendelésével is megkaphatod a játék teljes, minden részletre kiterjedő megoldását.

Most pedig jöjjön a Tomb Raider III első pályájának leírása:

Az előttünk lévő hosszúkás lejtő előtt forduljunk jobbra, ugorjunk egyet, hogy lecsúszva átugorhassuk a sárga követ. Ha leguggolsz, az első titkos helyet köszöntheted, a Shotgunnal egyetemben. Mássz vissza a hosszú lejtőig, majd miután elkezdtél lefelé szánkázni rajta, ugorj ki a belógó fatörzsre. Innen bal kéz felé ess tovább, hiszen az egészségcsomaghoz erre vezet az út. Az időközben megjelenő kő elől időben térj még ki... A fatörzs mögé pillantva a második titkos hellyel gazdagodhat repertoárod, no meg jó pár tölténnyel... Ezek után irány a lejtő alja, ahol bal kéz irányában elindulva egy oszlopra lehetsz figyelmes. Mássz fel rá, majd körülvizslatva gyűjtsd be a lőszereket, és a harmadik titkos helyet. A futóhomokot kerüld ki, haladj tovább egyenesen, majd miután belebotlottál a majomba, kövesd őt egészen az első kapcsolóig. Vedd fel az általa idetett egészségügyi csomagot, majd húzd meg a felette lévő kart. A kinyílt ajtóhoz szaladva gyújts meg egy fáklyát, majd miután meghúztad az itt található kapcsolót, fordíts hátat a szerkezetnek, és mássz fel az emelvényre. A tüskecsapdát emigyen kicselezve indulj el a szakadék széléig, ahol a kötélre felkapaszkodva, ereszkedj le egészen az alattad lévő szintig. Mássz fel az emelvényre, szökellj át a lyukig, majd padlót fogva ne kegyelmezz a tigrisnek. A korhadt fatörzs közepét átvizsgálva egy kapcsolóra bukkantál, amit húzz meg, és ugorj el a megjelenő kőszikla elől. A szikla érkezési iránya felé haladva egy újabb kapcsolóhoz érkezel. Ezt is meghúzva egy átjáró nyílik ki, ami mögött egy újabb tigris vár. A töltények felmarkolása után haladj tovább a következő tigris irányába, így beérsz a lyukkal díszített tisztásra. A szakadékot lehetőség szerint kikerülve folytasd tovább az utadat az elhagyatott fa irányába, majd a tigris legyőzése után a majmot is tedd múlt idővé. A fatörzsön lecsúszva szlalomozz át a dárdák között, majd nekifutásból ugorj át a kinyúló részhez. Húzd fel rá magad, majd a lejtőre szökellve kezdj el lefelé csúszni, de úgy, hogy még időben el tudd kapni a belógó szirtet. Oldalra indulj, majd kapaszkodj fel a biztos pontot jelentő talajra. Felfelé tartva kapj elő egy fáklyát, majd miután megpillantottad az oldalt fekvő kapcsolót, húzd meg, és kezdj el kifelé szaladni a járatból. A mögötted lévő kőgolyó elvonulása után térj vissza a lyukba, és kapaszkodj fel a kapcsoló fölé. Az ötödik titkos helyen egyenéhány tölténnyel gazdagodhatsz. A fatörzshöz visszatérve keresd meg a közepén látható repedést, ahová ügyes mozdulatokkal saját magad is bepréselheted. A negyedik számú titkos helyre érve ereszkedj függeszkedő helyzetbe, majd alázuhanva kezdj el oldalazó pozíciót felvenni. Az alattad elterülő tüskék kikerülése után lődd le a szembeköszönő tigrist, majd térj be a kapun. A majom megpillantásától számított uszkve 1 ezred szekundumon belül három kőgolyó is az irányodba kezd el mozogni, így ezek elől már most érdemes elkezdeni a kitérési manővert. Az eset megtörténte után keresd fel a kiindulópontjukat, és foszd ki a helyszínt.
A bokrok mögé kapaszkodva zuhanj alá, így a hatodik titkos helyre érkezel. A fáklyák után ugorj át a szemközti parcellához, majd térj vissza a kőgolyóbisokhoz. A folyó irányában továbbhaladva térj be jobb kéz felé, és vedd fel a töltényeket. A kis szigetre felszökellve kapaszkodj fel a szirtre, és rántsd meg a kapcsolót, ami a távolban látható ajtót nyitotta.
A nekifutásos technikát alkalmazva egy kötélhez érkeztél. A lecsúszás után irány a bal oldali terem, ahonnan rálátsz a tigrisekkel tűzdelt teremre. Miután végeztél velük, irány a vízeséstől jobbra fekvő vájat, amit meg kell töltened vízzel. Bal kéz felé indulj, vedd fel a fáklyát a sötétben, majd húzd ki a négyzet alakú kősziklát. Az ajtó kinyílik. Húzd meg a mögötte megbúvó kapcsolót, majd spurizz vissza az elhúzott kőhöz, és szállj alá az ajtón. Az itt található két kapcsoló húzd meg, így egy ajtót nyitsz ki, ami mögött újabb kapcsoló van. Az immáron vízzel elárasztott teremből a létrán át távozva, egy ugrás után egy újabb kapcsolót pillanthatsz meg, ami a vízben fekvő kaput nyitja. Ússz át az újabb terembe, ahol a töltények felmarkolása után nézz szembe a tigrissel. A tetem elhagyása után kapaszkodj fel a létrára, majd szedd le az idegesítő majmot is. A kleptomán majom által meghagyott kulcs felvétele után lődd le a fent ólálkodó tigrist, majd a futóhomok kikerülésével ereszkedj szépen alá. A kaput a kulcs nyitja, s ha felvetted a munícióit is a bal kéz felé eső szegletből, elmondhatod, hogy mindent megtaláltál ezen a pályán!

Bagó Péter

2004/2 SZÁMUNK KÉRDŐÍVÉNEK NYERTESEI

Két számmal ezelőtt rejtettük a lapba azt a kérdőívet, melyen különböző, furmányos kérdésekkel bombáztuk kedves olvasóinkat. Az eredmény számunkra sem várt sikert hozott: több százan, majd a napok, hetek elteltével, ezren küldtétek vissza a válaszokat. A kiértékelő-központ igyekezett levonni a tanulságokat, és feldolgozni az igényeiteket, hogy a nem is olyan távoli jövőben beépíthessék a CD Games arculatába. Mi pedig csak megköszönni tudjuk Nektek, hogy elmondtátok véleményeteket! A nyertesek tehát megszülettek (illetve ők gyaníthatóan már előbb is, de a kihúzásuk csak most), az ajándékaikat pedig postán juttatjuk el részükre! Gratulálunk!

Horváth Maximilián *(Balatonalmádi)*:	Előfizetés
Merzes László *(Bátonyterenye)*:	Előfizetés
Tamás Gréta Nóra *(Kalocsa)*:	Előfizetés
Torma Viktor *(Abony)*:	Előfizetés
Tóth-Harti György *(Budaörs)*:	Előfizetés
Kövér István *(Füzesgyarmat)*:	Szoftver
Silye Sándor *(Balatonalmádi)*:	Szoftver
Ódor József *(Kömlőd)*:	Szoftver
Varga Péter *(Domony)*:	Szoftver
Gáspár Krisztián *(Budapest)*:	Szoftver
Kövecsi Tamás *(Esztergom)*:	Szoftver
Tar József *(Tiszakécske)*:	Szoftver
Tóth Tamás *(Polgár)*:	Szoftver
Sós István *(Szolnok)*:	Szoftver
Fábián Henrik *(Érsekvadkert)*:	Szoftver
Pintér Róbert *(Zsámbék)*:	Szoftver
Handzsúr István *(Abony)*:	Szoftver
György Tibor *(Balaton)*:	Szoftver
Virga Miklós *(Ajak)*:	Szoftver
Schmidt Ágnes *(Barcs)*:	Szoftver
Juhász István *(Salgótarján)*:	Szoftver
Varga László *(Balassagyarmat)*:	Szoftver
Nagy Roland *(Ostffyasszonyfa)*:	Szoftver
Kupfer György *(Budapest)*:	Szoftver
Kovács Ferenc *(Budapest)*:	Szoftver
Balázs György *(Budapest)*:	Mozijegy
Fata Richárd *(Polgárdi)*:	Mozijegy
Fodor-Kelemen Gábor *(Bátonyterenye)*:	Mozijegy
Hajdu Patrik *(Vág)*:	Mozijegy
Károlyi Máté *(Kazincbarcika)*:	Mozijegy
Anda Árpád *(Mihályi)*:	Póló
Kokics Attila *(Budapest)*:	Póló
Németh Gábor *(Tatabánya)*:	Póló
Németh Imre *(Győr)*:	Póló
Tukora Dávid József *(Vág)*:	Póló
Almási Szabolcs *(Verőce)*:	Poszter
Bartus Dániel *(Eger)*:	Poszter
Berzák Máté *(Márkháza)*:	Poszter
Bóli József *(Pécs)*:	Poszter
Börcsök Tamás *(Makó)*:	Poszter
Dobi Gábor *(Zalaegerszeg)*:	Poszter
Dojcsák Attila *(Mándok)*:	Poszter
Erlich Péter *(Debrecen)*:	Poszter
Falu Sándor *(Rakamaz)*:	Poszter
Gáncs Péter *(Pápa)*:	Poszter
Gergely Zoltán *(Debrecen)*:	Poszter
Győri Péter *(Önod)*:	Poszter
Ifj. Ötvös Tibor *(Dorog)*:	Poszter
Komáromi Zsolt *(Pacsa)*:	Poszter
Kosztolánczi Csaba *(Vörőcк)*:	Poszter
Lacsa László *(Gerjen)*:	Poszter
Leiner Ottó *(Pétfürdő)*:	Poszter
Lóránt Zsolt *(Szombathely)*:	Poszter
Magyar Márton *(Nyíregyháza)*:	Poszter
Mészáros Balázs Pál *(Budapest)*:	Poszter
Nagy Péter *(Mezőzombor)*:	Poszter
Nédó Imre *(Baja)*:	Poszter
Osvald Máté *(Szatymaz)*:	Poszter
Rohonczi Ádám *(Budapest)*:	Poszter
Sirkó Tiborné *(Kunszentmiklós)*:	Poszter
Szabó Gyula *(Drávapalkonya)*:	Poszter
Szepes Csaba *(Páty)*:	Poszter
Tóth Péter *(Szerencs)*:	Poszter
Vaszlik Csaba *(Ózd)*:	Poszter
Vörös Emánuel *(Győr)*:	Poszter

FAR CRY

Sziasztok, Láz vagyok!

Csöppet megakadtam a Far Cry-ban az Archives nyolcadik részénél. A bibi az, hogy elárasztom a termet - ok, felúszom a nénihez, lerendezem a mutáns arcokat, és belépek a terembe. A szöveg megvan, hogy jövök, és megvédelek, meg az Objectivesben is benne van, hogy védjem / mentsem meg a bébit. De az csak áll a vízben, és néz ki a fejéből, ha szóke lenne, azt mondanám, hogy OK. Tisztelet a kivételnek. De aztán sem történik semmi. Lehet, hogy bug, és a patch segítene rajta? Kódozgatni meg nem akarok, mer' az meg milyen má'. Légyszíves segítsetek, mert ötletem sincs. Elvileg ott kellene jönni a videónak, hogy vége a résznek. Előre is köszönöm.

Szia
Hát nálad valóban valami gáz lehet, ugyanis mikor én nyomultam ezen a pályán, a csaj éppen bőszen harcolt a mutánsokkal, amint beléptem a szobába. Mikor kinyírtuk az összes szörnyet, már jött is a záró mozi. Szerintem menj vissza egy darabon és nézz körül, mert valószínű élve maradt egy drágaság, csak éppen bujkál valamelyik sarokban.

Üdv: Clemi

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Kedves CD GAMES!
Elakadtam a True Crime: Streets of LA játékban a harmadik epizód második pályáján, mert nem tudom hogy mit csináljak a limuzinnal.

Előre is köszönöm mielőbbi válaszotokat: Bence

Szia Bence!
Azt a hófehér limuzint, nekünk szépen, csendben követnünk kell. A képernyő jobb felső sarkában van egy három részre osztott függőleges vonal, ami a távolságunkat hivatott mérni. Ha a felső, piros harmadába, vagyis túl közel kerülünk, akkor Chong elkezd gyanakodni, majd kiszúr minket, ha huzamosabb ideig tapadunk szorosan a hátsó lökhárítójára. Az alsó harmad sem szerencsésebb, mert akkor messze vagyunk, és elvesztjük szem elől. Ellenben a középső része a mérőeszköznek tökéletesen megfelelő távolságot szimbolizál, próbáld meg így követni.

Dante

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD) - FRISSÍTETT!	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ CALL OF DUTY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
☐ MOHAA WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ FAR CRY WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

001	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	063	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	094	Settlers 4	P	300 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	170	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
006	America	P	300 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	160	Mission Impossible: Op. Surma	2,X,G	600 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	142	Spellforce TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	188	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	106	Summoner	P	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	042	Grandia 2	P	400 Ft	072	Oni	P	300 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	151	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	075	Original War	P	300 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	111	The Great Escape	P,X	500 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
131	Breed	P	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
172	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	172	JB 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	153	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	090	Rune	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	143	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2,X	600 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

180	Chrome TT	P	400 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	200	Project Zero2: C. Butterfly	2	600 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	199	Red Dead Revolver	X	600 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	193	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	185	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	183	Partners	P	500 Ft	178	Silent Hill 2	P	500 Ft	186	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
196	H. P. and the P. of Azkaban	P	600 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft	187	UT 2004 GU	P	800 Ft
197	H. P. and the P. of Azkaban	2,X,G	600 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft												

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

MEGRENDELŐLAP

☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/06 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)
☐ 2004/01 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/02 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/03 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)			

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljára lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

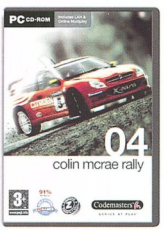
CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

04

colin mcrae rally

Az új etalon.



Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

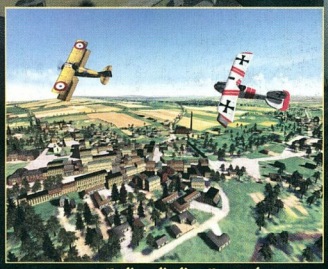
www.codemasters.co.uk/colinmcrae04

XBOX PC DVD automex MULTIMÉDIA

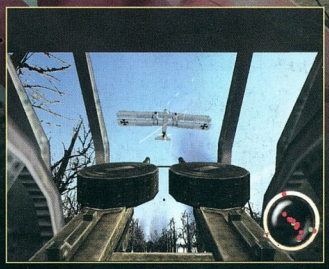
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a
www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. Official Licensed Product, Ford Motor Company. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner VOLKSWAGEN AG. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

WINGS OF WAR



20 KÜLÖNBÖZŐ KÜLDETÉS,
13 FANTASZTIKUS PÁLYA!



ÖSSZEGYŰJTHETŐ BÓNUSZOK
(TURBÓ, EXTRA LŐSZER, PAJZS, STB.)!

IRÁNYÍTHATJUK AZ ELSŐ VILÁGHÁBORÚ
KÜLÖNBÖZŐ VADÁSZGÉPEIT,
MEGTÁMADHATUNK HAJÓKAT, VONATOKAT!

12+
www.pegi.info

XBOX

PC CD-ROM SOFTWARE

SILVER WISH GAMES

GATHERING

Copyright 2004, Gathering. Wings of War, Gathering, the Gathering logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Illusion Softworks and the Illusion Softworks logo are trademarks of Illusion Softworks. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corp.All other trademarks are the property of their respective owners. Developed by Silver Wish Games in association with Illusion Softworks. Published by Gathering. All rights reserved. Magyarországon forgalomba hozza a CENEGA Hungary Kft.